2003/7-8. júl/aug. Ára: 1792 Ft
9 771588 931000 03007



MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

+16 oldalas melléklettel

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Pajkos, vidám titkosügynök végleges nácitlanítást vállal. Jelige: "A németek még nem ok(k)ultak ."

ENTER THE MATRIX

Vegyetek magatokhoz egy kék kapszulát, mert ennél a Mátrixban csak jobb lehet!

SILENT HILL 3

Új félelem és rettegés a Csendes Dombon. Még mindig a Konami a horror nagymestere.

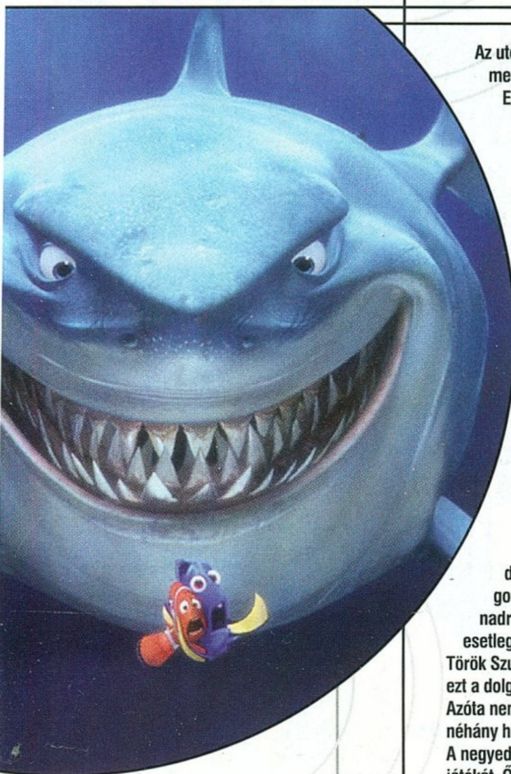
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

E3 BESZÁMOLÓ FORMULA ONE 2003 BRUTE FORCE ANIMAL CROSSING THE HULK

MULTI PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!





Az utolsó számunk óta eltelt hónap a meglepetések hónapja volt. (Illetve hat hete, de amikor nekifutottunk a meglepetéseknek, akkor még azt hittük hónap lesz. Ez is egy meglepetés volt.) Nem azért, mert elugrottunk az E3-ra, ide a szomszédba, Los Angelesbe, mert így tettünk tavaly és két éve is. Ott sok meglepő dolgot nem láttunk – legfeljebb érdekeset, és azt (vagy legalábbis egy részét) a következő 40-50 oldalban mindjárt össze is foglaljuk. Az sem volt különösebben meglepő, hogy a kiadók gyakorlatilag e kiállítás hetére időzítik szinte minden fontosabb bejelentésüket az aktuális üzleti évükre vonatkozólag. Május közepe előtt mindegyik akárha téli álomban szenderegne, aztán az E3-on meg zutty! – nesztek, firkászok, itt van vagy ezer új játék, irkálgassatok egy picit… A naprakészség igényével szembeállított online-médiákban ezen okból nyilván már vizsgálják a hírszerkesztők szuicid hajlamait, mert a statisztikák azt mutatják, hogy májusban elég nagy közöttük az E3 okozta elhullás. Sokkal nem jobb a helyzet szűkebb pátriánkban, a nyomtatott médiában sem, habár itt inkább a terjedelemmel és az átfutási idővel alkotnak Laokoón-csoportot a benne dolgozó peonok. Az biztos ugyebár, hogy minden újdonságot csak egy Yellow Pages kaliberű papírhalmazban lehetne megfelelő módon tálalni, így tehát (megint) kénytelenek voltunk azt a legkevésbé rossz megoldást választani, hogy első menetben csak a nagyok által bemutatott játékokkal foglalkozunk. A fele harmadának a negyedével meg is volnánk – a többire meg majd szép lassan sort kerítünk az év végéig.

Az első igazi meglepetés az volt, amikor az E3-ról visszabotorkálva megtudtuk, hogy a kiadónk egy kicsit átalakította az éves táncrendünket, és most július-augusztusi összevont számot gyártunk. (Előfizetőinknek nem kell morcosan összevonni a szemöldöküket: természetesen az éves előfizetőknek 12 szám után jár le az előfizetése, a féléveseknek 6, és így tovább.)

A második meglepetés az Enter the Matrix volt, habár az előzetesen kiadott trailerekből már lehetett gyanítani, hogy itt valami szörnyen rossz tréfa készül. Francba az ilyen meglepetésekkel!

A harmadik meglepetés Reiker volt. Talán az Enter the Matrix okozta frusztráció csapódott nála így le, de táncszőnyeget és Dancing Stage MegaMixet ragadott, hogy ő azt most kegyetlenül leteszteli. Komolyan gondolta a srác… Egy héten keresztül itt ropta a szerkesztőségben, mezítláb, és egy olyan anyagból készült nadrágban, amelyet egy konzervatív kispolgári értékrend alapján berendezett elme maximum párnahuzatként, esetleg függönyként tudna elképzelni (azt is lehetőleg a szomszéd lakásában). Rejtő Jenő kábé így képzelhette el a Török Szultánt, Tuskó Hopkinstól bérelt ruhaneműjében. Csak úgy tudtuk rávenni, hogy most már frankón hagyja abba ezt a dolgot, hogy azt hazudtuk neki, vadonatúj Atari 2600-ast árulnak a bolhapiacon, eredeti gyári csomagolásban. Azóta nem láttuk, és napjaink a szokásos, közepesen dilinyós mederben folydogálnak, habár még szükségünk lesz néhány hónapra és egy-két rekreációs kurzusra, amíg ezt az élményt fel tudjuk dolgozni.

A negyedik, ultimate meglepetést pedig Vári Zoli okozta, aki a Stake „személyében" valószínűleg megtalálta élete játékát. Ő már látott egyet s mást az elmúlt 10-15 évben videójáték-fronton, de életünkben először halottuk tőle azt, hogy egy játék abszolút NEM tetszik neki. Nahát!

Az viszont nem meglepő, hogy ennyi meglepetéstől már kezd felforrni az agyvizünk. Így tehát most szépen elvonulunk valami nedves mellé, és a közepesen hűvös dolgokkal külsőleg, a nagyon hűvösökkel pedig belsőleg hűtögetjük kicsit magunkat. Tegyetek így ti is, mindenkinek kellemes nyaralást és dögös csajokat/pasikat (nem kívánt rész törlendő) kívánunk – a nyár végén aztán újra ugyanitt!

Multiplay-team

ALTERNATÍV TERJESZTŐINK:

Players Club
Budapest, VII. Teréz krt.

CD Galaxis
Budapest, VII. Dohány u.

Game World
Budapest, IV. Munkásotthon u.

Konzol Stúdió
Budapest, IX. Bp, Kinizsi u.

Ric Game
Bp, 1082 Bp, Harminckettesek tere

Game Station
Budapest, XIV. Ond vezér út

Game City
Budapest, XIII. Gömb u.

Dreamland
Budapest, VI. Hunyadi tér

Konzolium
Budapest, VI. Rózsa u.

Konzolshop
Budapest, XIII. Béke út 21-29.

Netropolis Internet KVzó
Budapest, VII. Andrássy út - Nagymező u. sarok

Hírek

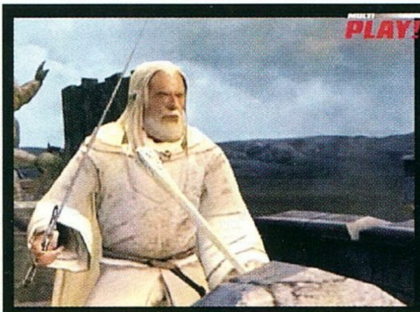
Trailer

Teszt

Extra







Return of the King trailer



HALO 2 trailer



SILENT HILL 3 teszt



E3 Beszámoló

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatibilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!





DVD Melléklet

TARTALOM

Tartalom
2003. július-augusztus





E3 2003



Tesztek

















E3 NAPLÓ







↗ Igen? Akkor adjon valaki gyorsan egy kapszulát!

Beszámolót írni egy E3-ról izometrikus feladat: induláskor mindenképpen nagy perspektívával kecsegtet, de végső soron nem vezet sehová. (Vagy legalábbis a végtelenbe, ami gyakorlatilag ugyanaz, ugyebár.) Az E3 2003-ra ez meg aztán fokozottan igaz. Vinyóm rejtett bugyraiból előkotortam a cikket, amit a tavalyiról merészeltem elkövetni, és némileg elképedve tapasztaltam, hogy gyakorlatilag ugyanezt le lehetne adni az ideiről is, legfeljebb pár nevet kellene kicserélni. Van ugyan egy-két dolog, amit szeretek kétszer vagy többször is csinálni, de ugyanannak a cikknek megírása nem tartozik ezek közé. Meg egyébként is elég unalmas lenne száraz adatokkal dobálózni a nagyobb-jobb-több témakörben. Így úgy gondoltam, hogy megpróbálok felzárkózni Bridget Jones és Anna Frank mellé, és inkább naplót írok a velünk esett történésekről (és nem-történésekről), amit ezennel szeretettel át is nyújtanék a világirodalomnak, illetve a szemeteskukának (a pontos címzetten még gondolkoznom kell).

Mínusz egyedik nap – hétfő

Amikor egy aktív dohányos olyan repülőútra indul, amelyről tudja, hogy azon legalább tíz órán keresztül nem gyújthat rá, jövőképe nem túl rózsás. (Én egyébként sem vagyok aktív dohányos, szokásaimat sokkal jobban leírja az a definíció, hogy „alkalmanként abbahagyja a füstölést, és vesz egy slukk levegőt".) Sajnos kiadónk pénzügyi osztálya idén sem támogatta azt a javaslatomat, hogy Amszterdamból kiindulva Ausztrália és a Hawaii-szigetek érintésével közelítsük meg a Los Angeles-i tetthelyet. (Pedig a hajók isteni helyek: lehet rajtuk dohányozni, továbbá van medence, amelynek a partjára rendelt színes koktélok számláját két szinttel feljebb levő kabinokéhoz lehet íratni. Ideális körülmények, hogy egy E3-hoz méltó, megfelelően emelkedett hangulatban érkezzen a firkász a kiállításra.) Mindegy, kénytelen vagyok újra azt a védekezési tervet kidolgozni, ami már az elmúlt két évben is csődöt mondott: ha nem alszom éjszaka, akkor nyilván átalszom az utat, és közben azt álmodom, hogy felvettek kedvcsináló babának a Pécsi Dohánygyárhoz. Az ébrenlétet segíti egy hirtelen jött heveny fogfájás, amelyet a spejzban levő szekrény felső polcán lakozó fogorvos, bizonyos dr. Portorico segítségével próbálok kúrálni. A bőséges öblögetés, a fogmosás és az ijedtségre bekapott Heineken teljesen egyedi karaktert kölcsönöz a leheletemnek, mire reggel hatkor becsámpázok Ferihegyre. Erre nyilván szükség is lesz, ugyanis imádok a stewardessekkel évődni. Elképesztő, hogy minden egyes felszállás előtt egy negyedórás szeánszot képesek rögtönözni arról, hogy mi a teendő, ha a gép lezuhan, holott nyilvánvaló, hogy minden utas tudatában van a lezuhanás esetén teendő feladatának: meghalni. A Malév-járatokon rendszeresített biztonsági rendszabályok mindenesetre valahol félúton vannak egy marhavagon és Auschwitz között, viszont a stewardessek iránt érzett ambivalens érzelmeim szemmláthatóan kölcsönösek.

– Hozzám beszél?

– ...

– Tessék? (Strummert csak a jobb fülemben hallom, a balból Grath nyilván kihúzta a walkman füldugóját.)

– Azt kapcsolja ki!

– Miért? (Gyermekded lélek vagyok, egyszerűen imádom ezt a kérdést.)

– Mert veszélyezteti a repülés biztonságát.

Gameboy Advance elővesz.

– Azt kapcsolja ki!

– Miért?

– Mert veszélyezteti a repülés biztonságát.

A laptoppal is hasonló eredményre jutunk. Na megállj! Hol a mobilom? A francba, otthon maradt, de jó lesz ez is. A fülemhez emelem.

– Ezt használhatom?

– Nem. Veszélyezteti a repülés biztonságát.

– A szappanom? Úristen! Vigyázzon, ki kell mennem a mellékhelyiségbe sírdogálni egy kicsit.

– Üljön vissza a helyére, azt meg kapcsolja be! – mutat az arisztokratikusan hangzó „biztonsági öv"-nek nevezett vászonszalagra a néni.

– Igazi kikapcsolódás itt végre bekapcsolni valamit! Hozna nekem egy doboz Gössert vagy egy Heinekent, hogy repülésbiztonsági okokból kikapcsolhassam azt a kis patentot a tetején? Illetve mégse: egy Gössert ÉS egy Heinekent! Meg egy plombát a fülembe, ha elmászkálnék.

Amszterdamig kapcsolgatunk, és szörnyű terveket szövünk Grathtel a Malév hatalmának megdöntésére.

Hollandia csodálatos hely. Egyszer voltam ott egy hétig, és emlékeimet három darab pontban tudnám legjobban összefoglalni. A légitársaságuk sem egy ideges brigád: tesznek rá, hogy mit kapcsolsz be, netán ki – kapcsolgasson csak, akinek kapcsolgathatnékja támadt! A lelkiviláguk viszont érdekes, legalábbis meglehetősen fanyar humorérzékre vall egy tízórás repülőút első órájában zöldbabot felszolgálni egyetlen légtérben szorongó ezer embernek. Mivel tisztában vagyok vele, hogy e mókás növényféleség fogyasztása miféle élettani folyamatokat generál az emberi szervezetben, hirtelen ötlettől vezérelve megeszem Grath adagját is, imígyen dupla municióval betárazva várom a közelgő vihar kitörtét. Az út további része döbbent pillantások kereszttüzében és meglehetősen nyomasztó légkörben zajlik.

Útközben az MCV-t lapozgatom, hogy tájékozódjak a világ híreiről. Ez egy hetente megjelenő brit újság – méretét tekintve inkább abrosz –, a videojáték iparág üzleti vonatkozású híreivel. Többnyire elég jó insider infoik vannak, meg interjúk a játékbiznisz pénzügyi góréival (sőt, néha még azokkal is – értsd: fejlesztők –, akik lehetővé teszik, hogy a játékiparban legyenek pénzügyi gorék), továbbá csillagászati hirdetési tarifáikból kiindulva szinte biztosra vehető, hogy ha egy játékot ebben hirdetnek, akkor az egy-két héten belül tényleg a boltokban lesz. Nem ér a meglepetés erejével, hogy dupla borítóval ellátva jelenik meg, és az ál-címlap elején Niobe, a hátulján pedig Ghost pózol – MINDEN májusban megjelenő film- vagy videojátékokkal kapcsolatos újság elején Matrix van. Most is nagy okosságokra lelek az újságban. Egy „analyst" (régebben statisztikusnak hívták őket, csak az mostanság mifelénk már nem hangzik elég előkelően; ez egy roppant okos munkakör, valami olyasmi, mint a tenyérjós, csak pénzzel) például 2006-ig (!) kiszámolja, hogy hány darab konzolt és konzolos szoftvert fognak eladni, platformokra lebontva, természetesen. Ha mondjuk megdupláznák matematikai hókuszpókuszáért járó tiszteletdíját, nyilván megmondaná a 2006. májusi Top 10-eladásokat is, címmel és kiadóval egyetemben. 2003-ra további óriási növekedést jósol, rekordév, flowol a cash, tűzijáték a sarokban. Nyilván ezt jósolja: ha egy üzleti lap rendelte meg pénzügyi mélyelemzését, mégsem hozhatja ki azt, hogy idén csődbe megy a Sony és a Microsoft, és év végére egyetlen mobil konzol lesz a piacon (az, amelyikben a cica szemébe kell a két golyót beterelni, miközben az egér nem jöhet ki a házból); naná, hogy ugyanúgy fejbeütnék, mint én a tenyérjósomat, ha az hosszú utazást látna a jövőmben, amelyen nem dohányozhatok! Találok még egy érdektelen elemzést



↗ Mindenki roppantul siet valahova...



↗ Az üzlet a West Hallban levő kiállítóknak válik szórakoztatóvá

arról, hogy az E3-ra utazó üzletember hova menjen drágán szeszelni (például két helyet is tudnak a Sunset Boulevardon és hármat West Hollywoodban) – én úgy döntök, hogy az üzleti élet nekem költséges, és maradok a média oldalvizén, ahol az a szokás, hogy ingyen iszunk (vagy legalábbis lehetőleg olcsón). Van viszont egy remek interjú John Riccitielloval, az Electronic Arts überfőnökével. Az ám egy arc! Már az sem pite, ahogy a harminc centis képen ott mosolyog, mert ebben a mosolyban benne van legalább két-három generációnyi olasz-amerikai öntudat. A kedves nagypapa tán még a klasszikus, Mario Puzo által a Keresztapában megénekelt stílusban kötött valami prohibíciós törvénybe ütköző üzletet („Egy perc múlva vagy az aláírása kerül arra a szerződésre, vagy az agyveleje!"), az unoka meg megvonja az online-támogatást valakitől. Az eszközök változnak – a módszerek nem. Hehe. Minden tiszteletem az EA-é, hogy szívós munkával és ügyes üzletekkel a világ legnagyobb független kiadójává nőtték ki magukat, de ha ezt az interjút valaki át tudná rakni pantomimba, akkor akár világ körüli turnéra is indulhatna vele, mondjuk 'Orális szex magammal' címen. A Don ilyeneket mond: „Az EA definiálta a 'big hit' fogalmát." „Tavaly 16, milliós nagyságrendben eladott címünk volt. Azt gondolom, idén 22 lesz." „Gyűlölöm ezt mondani, de jelen pillanatban az EA-nak már nem nagy üzlet egy milliós eladás. Négymillió már érdekesebb. Azt hiszem, négy ilyenünk lesz." (Az egyik nyilván a Kviddics Világkupa.) „Az új Gyűrűk Ura egyszerűen a legjobban kinéző PlayStation 2-játék, amit valaha is láttam." (Johnny boy, ugorj már át egy kicsit a Konamihoz, és nézz már körbe – úgyis pont a szomszédotokban vannak, mint mindig!) A többi kiadóról: „Az előző ciklusban (mármint konzolgenerációban) egy rakás cég próbált tíz körömmel megkapaszkodni ebben az üzletben, és senki sem hitte volna, hogy az Acclaim, az Eidos, vagy a 3DO túléli. Most sem hiszi senki, hogy az Acclaim, az Eidos, vagy a 3DO túléli." „Úgy gondolom, lehetne kevesebb cég a térképen, vagy legalábbis a cégek újragondolhatnák a szerepüket, például mint fejlesztők, és együttműködés után nézhetnének." Nahát, az aztán tényleg gyönyörű lenne! Lenne három konzolgyártó, meg három EA, és akkor aztán tényleg minden játék tök egyforma lenne. (Még inkább, mint most.)

Azért vannak érdekes meglátásai is. „Szerintem az üzletág a szoftverről és a hardver árképzéséről szól. Hardver tekintetében a verseny a 99 dolláros árért folyik. Az előző ciklusban megtanulhattuk, hogy a PlayStation hardver döntő többsége ezen az áron lett eladva." Nyilván a próféta beszél belőle, ugyanis egy héttel az interjú elkészülte után, az E3 előtti napon tartott sajtókonferencián a Sony bejelenti, hogy a PS2 ára 199-ről 179 dollárra csökken. Egy nappal később követi az Xbox is. Persze nem kell ehhez prófétának lenni, csak jólértesültnek. Sőt, még annak sem nagyon, tavaly ugyanis ugyanez volt a forgatókönyv. Hamarosan jön a karácsonyi szezon, szóval december elején nyilván már 149 lesz az ár, és a jövő májusi E3-ra (de legkésőbb 2004. karácsonyáig) valószínűleg meg is lesz az a 99 dolcsi.

Amíg ezen filózgatunk az én Johnny haverommal, az idő száll, és így tesz a repülőgép is. Sitty-sutty, megérkezünk LA-be, bár digitális problémáink adódnak a határőrséggel: vidám társulatunk egyik hölgytagjánál lefagy a Windows, és a rebboothoz szükséges fél órát rostokolással töltjük. Közben felfigyelek egy másik ismerős lánykára, aki olyan döbbent arccal és kimeresztett szemekkel álldogál az egyik korlát mellett, mintha épp most ült volna bele egy elővigyázatlanul szétszórva felejtett Cornetto fagyiba.

– Mi van? Mi a baj?

– Nem értem mit beszélnek!

– Persze. Na és?

– De hát így hogy kötünk velük üzletet?!

– Nevermind. Errefelé a legtöbb ember megérti az angolt, ha eléggé lassan és tagoltan ejted a szavakat. Kezdd csak el mondani, amit akarsz. A lényeg, hogy a beszélgetés mozgásban maradjon. Egy-két nap, és érteni fogjátok egymást.

Úgy láttam, megoldotta.

További problémák akadnak az autókölcsönzőnél. A sofőri cím leendő várományosa másfél órára eltűnik a recepciót rejtő épületben, majd savanyú képpel kerül elő:

– Adjatok 250 dollárt!

– Was sagen sie? Ich bin ein turist und ich möchte nur ein photo zu machen – próbálok gyorsan egy szomszédos csoporthoz csatlakozni.

– Ne szórakozz, ha nincs pénz, nem kapunk autót!

– Mégis mi célt szolgálna ez a befektetés? – adom fel gyengének bizonyult inkognitómat.

– Depositot kell letenni, és egy fillér nincs a bankkártyámon!

– Hja, a házasélet szépségei! – legyintek lemondóan, és lelki szemeim előtt távolba vesznek echte originál South Park-pólóim. – Vegyél térképet!

Sikerül öt dollárért szert tenni egy remek „térképre" a Dunántúl-méretű LA-ről, és megnyerem a navigátor tisztségét. A feladat izgalmasnak ígérkezik, hasonlatosan ahhoz, mintha egy győri zsákutcát kellene megtalálni egy olyan térkép segítségével, amelyen kizárólag az M1-es autópálya van feltüntetve. Ráadásul egyből Hard fokozaton is kezdem a küldetést, mert ha azt mondom, hogy itt forduljunk balra, akkor természetesen jobbra megyünk, ha pedig az északkelet felé rejlő pozitív lehetőségeket javaslom, akkor bátran nyugatnak vesszük az irányt. (A jenkik hajlamosak égtájak szerint elnevezni az utcáikat, így az összes modernebb autó visszapillantó tükrébe be van építve egy digitális iránytű.) Idővel feladom, és szkeptikusan szemlélem az eseményeket. Úgy látom, a sofőr a bináris keresés módszeréhez folyamodott: valószínűleg addig akar le-fel autókázni a szélességi és hosszúsági fokok mentén, míg egyszer csak meg nem találja a célt. Az eljárás tulajdonképpen halálosan biztos, csak kissé időigényes. Közben elfogy a söröm, és ez nálam azonnal elégedetlenkedést szül:

– Vazze, mindjárt Bostonban vagyunk! Fordulj már meg!

– Figyelj, Los Angeles egy nagy város… – kezdi enyhén kioktató hangnemben.

– Nem mondod! – tör ki belőlem a röhögés.

– Jó, akkor most azonnal veszek egy térképet! – borul el az arca, és éles kanyarral a járda mellé húz.

Kiugrik, nagy dérrel-dúrral becsörtet egy üzletbe, egy perc múlva ismét megjelenik, majd beront a szomszédba. Grathtel bizakodva tekintünk rá, midőn ismét felbukkan:

– Helyzet?

– Itt nem árulnak térképet!

– Nézd, végül is ez valahol érthető. Az ugyanis egy virágbolt, ez meg egy fagyizó. Veszel nekem egy csokor rózsát, vagy megpróbálunk egy benzinkutat?

– Jó, akkor keresek egy kutat! – fordul sarkon, és elrohan.

Grathtel összenézünk.

– Szerinted mi a terve? Nem lenne egyszerűbb autóval keresni egy kutat?

– Én nem tom. Lehet, hogy épít egyet.

Fél óra múltán autóval folytatjuk a keresést az USA egyik leghíresebb utcájában, melynek egyetlen nevezetessége, hogy negyven mérföldön keresztül nincs egy benzinkút sem. Közben leszáll az est, Grathnek mennie kell Microsoft-konferenciára, így javaslom, hogy menjünk egy utcával arrébb. Ebben az utcában természetesen öt kilométer hosszan sorakoznak a benzinkutak. Begurulunk a legnagyobbhoz, amelyhez akkora parkolót mellékeltek, mint egy buszpályaudvar, és egy taxit is felfedezünk benne. Sofőrünk önbizalommal telten megáll egy 'Absolutely No Parking Here'-tábla előtt, mi pedig megpróbáljuk meggyőzni a bérkocsist, hogy vigye el a Grathet. A fuvar kábé olyan, mintha valaki Pestről Siófokra akarna menni, de a taxis röhögve rázza a fejét – már lejárt a munkaideje. Viszont megmondja, hogy hol van az a rohadt Wilshire Hotel.


↘ Egy látogató az E3 2002-ről





↗ Na? Kipróbálod a Resident Evilt?


↗ Nektek nem kell várni: nézzétek meg a Halo 2-t a DVD-n

2003

Grath el, én pedig felfedező utat teszek a környéken. A hotel két világ határán áll: az egyik oldalán a banknegyed a felhőkarcolókkal, a másikon pedig a koreai negyed. Ismerőseim közül egyik sem mondhatja rólam, hogy ellene lennék a buja éjszakai szórakozási formáknak, de amit az egyik sejtelmes piros fénnyel megvilágított helyre betrappolok, már fordulok is ki, mert a benti látvány még az én gyomromnak is sok. A bejárat előtt ugyanazok a népi archetípusok (bőrzakó, félkilós arany nyaklánc, ing semmi, szürke jogging, tornacipő) álldogálnak, mint a világ bármely más hasonló funkciót betöltő helyén, viszont készséggel útba igazítanak egy éjszakа is nyitva tartó „Apotheke" felé. Eddig azt hittem, hogy az gyógyszertárat jelent. (Bizonyos értelemben az is.) Veszek JCK DNLS-t 13.5 dolcsiért (otthon a pancsolt kezdődik hatezernél, ez meg itt egyenesen Tenessee-ből jött!) és PCK BDW-t 12.65-ért, otthon majd elszámoltatom őket S-Videó kábelnek és digitális kamera vezérlő szoftvernek. Amikor otthon kipakolok, észreveszem, hogy a twelve-packben nem egy tucat, hanem 24 van, és szívem megtelik hálával: 53 cent egy doboz Budweiser? Ez tényleg az Ígéret Földje! Sokáig beszélgetek velük, és már csak fél füllel hallom Grathet megérkezni. --- Mennyire állat a Halo 2! Mennyire állat a Doom 3!

Itt hozzávágok valami kezem ügyébe eső dolgot. Valami súlyos lehet, mert elhallgat.

Nulladik nap – kedd

Reggel Sony-konferencia. (Érdekesebb eseményeiről részletesen majd a maga idején.) Kicsit bizonytalannak érzem magam, de majd megpukkadok a nevetéstől, amikor Kazuo Hirai, a SCEA elnöke bejelenti a következő vendéget: John Riccitiello, az EA elnöke. Az MCV-ben látott képe legalább 15 évvel ezelőtt készülhetett. Gyűrött öltönyében és ősz hajával most már tényleg totál úgy néz ki, mint Michael Corleone a Keresztapa 3-ban, amint oklevelet kap filantróp tevékenységéért, és miközben átveszi, azon elmélkedik, hogy kinyírja a fél Vatikánt. Don John egyébként azért hivatalos a Sony-konferenciára, mert itt jelenti be, hogy nyolc új EA Sports-játék 2004. végéig PS2-online exkluzív lesz. Rögtön be is mutatják mindegyiket működés közben, az utolsó Tiger Woodsot a sorozat névadója személyesen.

Napközben kiugrunk megnézni az állatokat a Hollywood Boulevardon (ld. DVD), meg bevásárolni a Virgin CD áruházában. Ez egyrészt azért jó, mert otthon lehet gizdáskodni a jellemdeformálóban, hogy a Beverly Hillsre jársz CD-t venni, másrészt azért mert olyan ritka kincsekre lelhet itt az ember, amelyek Európában utoljára a nyolcvanas évek elején adtak ki. Grath közben lerabolja a szoftverosztályt. Legalábbis ő így érzi, az én nézőpontom szerint pont fordítva áll a helyzet. Az eladó felfigyel ízes nyelvi fordulatainkra, és amikor megtudja, hogy Hungaryből jöttünk, elmélyült eszmecserébe kezdünk arról, hogy milyen jó lesz nekünk, ha csatlakozunk az EU-hoz, mert remek kis piaca leszünk annak a sok szarnak, amit az EU importál az USA-ból. Ezen egy darabig elröhögcsélünk, aztán kapunk 5% kedvezményt. (Grathtel a mai napig nem értjük, hogy honnan a fenéből tudta egy L.A.-ben honos áruházi eladó srác, hogy most lépünk be az EU-ba?) Általános jó közérzetünk aztán tovább javul, amikor megtaláljuk álmaink pólóboltját. A sofőrünk hangulata a mienkével fordított arányban változik, mert megbüntetik 50 dollárra. Ugyan ő elküldött bennünket, hogy dobjunk be zsetont a parkolóórába – de én inkább egy Coorst dobtam be magamba, Grath pedig egy másik fehér sedan parkolási problémáit oldotta meg (tudta a franc, annyi volt ott!). Büntetésből áttér a „két pont között a legrövidebb út a cikkcakk" vezetési stílusra, amely utunknak különös, egyfajta horror-jelleget kölcsönöz. Túlélő horrort, ami a Resident Evilekkel ellentétben abszolút nem interaktív: ülsz a kellős közepében, viszont abszolút nem vagy hatással az eseményekre, maximum pisloghatsz. Grathben van valami a Milka-tehén habitusából, értem ezalatt, hogy általában alapvető nyugalommal és vidámsággal tekint a világba, de most mintha az ő mosolya sem lenne teljesen őszinte...

Legnagyobb meglepetésünkre élve megérkezünk az E3-nak otthont adó Los Angeles Convention Centerbe. A csarnokokban még buzgón szerelik a standokat, az egyelőre még zárt plexi üvegajtókon orr-, tenyér- és nyelvlenyomatok. (Amatőrök! Egy közepesen tehetséges magyar a teherbejárókon nyugodtan besunnyoghatna, ha akarna. Csak nem akar, mert az olyan lenne, mint mondjuk a Matrixot forgatás közben megnézni.) A belépőket célszerű egyébként kedden magához vennie a látogatónak, mert így elkerüli a „kissé" hosszú sor végigállását a szerdai nyitáskor. A házszabályok még mindig a régiek: 18 éven aluliaknak tilos a belépés, földi halandónak a legolcsóbb jegy 325 dollár (ez csak kiállítási területre szól, azaz a standok között mászkálhatsz vele), a Superpass 550 dollár. (Ez azért még az ottani jövedelmi viszonyokhoz képest is elég drága mulatság.) A hozzánk hasonló médiagenyáknak ingyenes, amennyiben hitelt érdemlően bizonyítják, hogy tényleg azok. Grathnél kicsit megakad a dolog, mert azt állítom róla, hogy soha életemben nem láttam ezt a gyanús alakot (hacsak nem ő volt az, aki a bejáratnál ellopta a szegény öreg néni retiküljét), és egyébként sem vennék fel olyan „news editort", akinek nincs cipőfűzője. (Valahogy aztán ebből is kidumálja magát.) Ennek örömére hazamegyünk, és eredeti társasjátékokat játszunk: én beszélgetek a megmaradt Budweiserekkel, közben pedig alsógatyákkal dobáljuk egymást.

Első nap – szerda

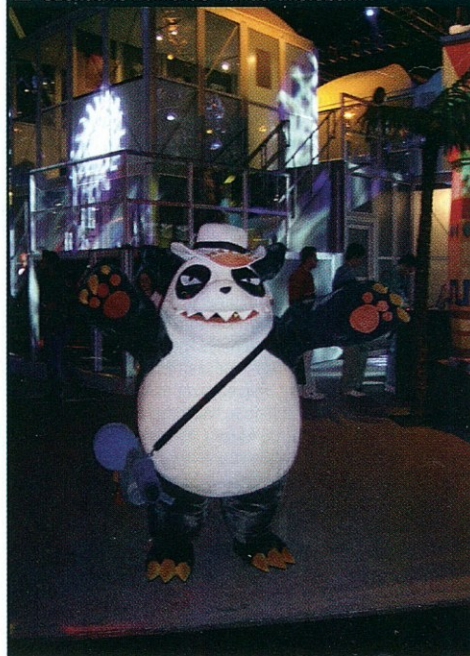
– PROBLEMAS DE PROSTATA! – süvölt bele egy kíméletlen hang a reggelbe.

Amint kipillantok az ágy alól, ahová az orkok várható inváziója elől menekültem, rájövök, hogy nem fenyeget különösebb veszély. Mindössze Grath játszik a tévé távirányítójával, és az újságírás legszínesebb, ha nem is legelfogadhatóbb megnyil-

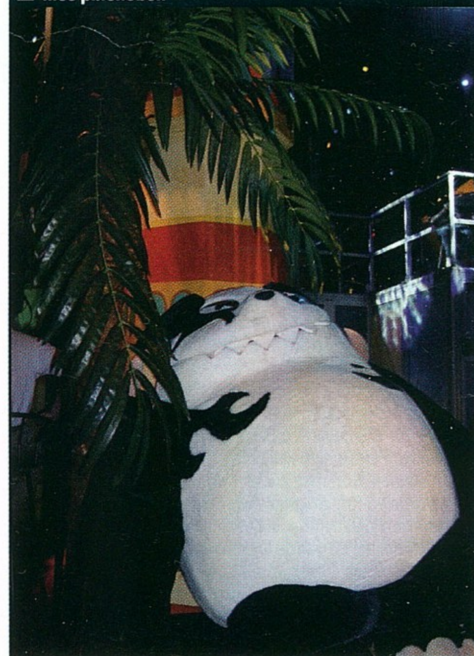
↘ Annyi még van! Jöhetek?



↘ Szexuális Zaklatás Panda akcióban...



↘ ...és pihenőben





Mostmár van Gamecube-on is



Online, de egyelőre csak PlayStationön


Melyik mondta, hogy nem tetszik a játék?

vánulási formáját, az amerikai televíziózást tanulmányozza. Hihetetlen milyen adóik vannak! Reggel fél nyolckor már a prosztataproblémákkal foglalkoznak (spanyolul), de van például olyan koreai adó (illetve nem biztos, hogy koreai, de olyan betűik vannak, amin én sütögetni szoktam a kertben), ami reggel arról tart vizuális felvilágosítást, hogy mi a teendő, ha például egy lépcsőházi bejáróból egy késsel hadonászó őrült rohan ki az utcára. A teendő: a bejáró elé kell tolni a falnak támasztott biciklit, és abban majd jól elesik. Ezt halálosan komolyan gondolják, szóval ez nem egy szórakoztató, hanem felvilágosító műsor. (Bezzeg a szemetek egyetlen csatornán nem tudták adni a Bajnokok Ligája-elődöntőket!)

Irány az E3. Sofőrünk új megközelítést választ: spirálisat. Így az egyébként tízperces út, egyórás városnézéssé redukálódik. (Innentől viszont leszállok a sofőrről, mert megsértődik, és még a cikk vége előtt nekimegy velem valaminek, és nem tudom befejezni.)

A nyitás tízkor, de mi már kilenc felé megérkezünk a tetthelyre. Rutinos látogató a parkolón keresztül megy (ott nincs olyan hosszú sor, mint a főbejáratoknál), még rutinosabb pedig táska nélkül (bent úgyis van mindenhol Xbox-reklámszatyor). A táskákba ugyanis belekotornak, nehogy valamelyik magáról megfeledkezett PlayStation-rajongó öngyilkos támadást indítson a Microsoft-stand ellen. A nyitásig hátralevő időben a Show Dailyt lapozgatjuk. Ez az E3 három napján megjelenő, 100 oldalas, ingyenes, napi kiadvány, benne minden információval, ami az adott napon csak érdekelheti a tisztelt látogatót (új bejelentések, aktuális események, interjúk stb.). Értelemszerűen éjszaka rakják össze, és hajnalban nyomják le 60-80.000 példányban. Jó nyugis munka lehet egy ilyen durchmarschot levezényelni, de én mégis inkább maradnék a havilapoknál.

– Ki az a Brande Rhoderick? – pillant fel belőle Grath.
– Bren-di. 2001-ben ő volt az év Playmate-je a Playboynál.
– És a Dalene Kurtis?
– Ugyanaz, 2002-ben.
– Te honnan tudsz ilyeneket? – kerekedik el a szeme.
– Gyaloggalopp-effektus: „egy királynak mindenhez értenie kell". Erős vagyok még A-kategóriás pornóban is. Mit csinálnak a csajok? Vetkőznek?
– Énekelnek.
– Azt inkább hagyjuk. Nem a hangjukért szeretjük őket.

Közben átsétálunk a West és a South Hallt összekötő folyosón. Percek múlva nyitás, aminek csalhatatlan előjeleit látjuk. Minden férfiember előszeretettel legelteti a szemét azon a látványon, amikor a csajok a strandon bedugják két középső ujjukat a bikini alsóba, és az anyagot kicsit hátrafelé húzzák, tán szellőztetési céllal, vagy azért, mert dörzsöl. (A DOA-lányok meg azért, mert úgy írták meg őket.) A Future of Videogames feliratú tábla előtt álló lányka viszont most éppen ellenkezőleg, azaz befelé húzza cuccost. Hm. A videojátékok jövője? Egy segg? (Közben feltűnik még egy. Kettő segg?) Nem mondom, ebben a megjelenési formájában roppant bájos, és meglehetősen pozitív jövőképet vetít...

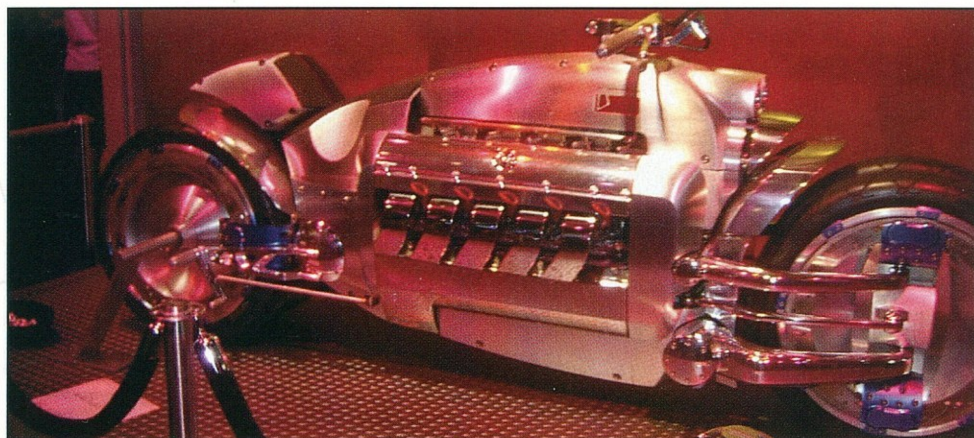
Adjuk meg a királynak, ami a királyé – én a Sonynál kezdek. Huvazze – szakad ki belőlem önkéntelenül a standjuk első sor monitoránál. Ott megy ugyanis a Metal Gear Solid Snake Eater. Sajnos nem játszható, csak rolling demo. Eszméletlen, hogy néz ki, az meg még eszméletlenebb, hogy nem Siliconon összedobott videó: a tizenkét perc minden egyes másodpercét valós időben rendereli a grafikus engine. Isteni. Az viszont egyszerűen nevetséges, hogy ilyen-olyan kiadványok ezt választják a kiállítás legjobb játékának. Egy videót? Mert az mondjuk számomra még nem egészen világos, hogy egy-két kameranézetnél hogyan is lesz ez irányítható, vagy kezelhető. Ha pedig már videók is versenyeznek, akkor benevezhetnénk a Final Fantasy-filmet is... Úgy döntök, ezt napjában megnézem kétszer-háromszor. Továbbá azonnal megkörnyékezek egy környéken lézengő Don nevű figurát, hogy mit érne meg neki, ha az a CD kirepülne abból a PS2-ből, és berepülne az én kis szatyorkámba. Nektek biztos van tartalék, és nyilván nem kell elszámolni a demó CD-kkel. Nekem ez kell, mert szeretnék mosolyt rajzolni a következő számunk megvásárlóinak az arcára. Száz dollárban meg is állapodunk, bár az üzlet fuccsba megy, mert pénteken sehol nem lelem Dont, új üzletfeleket meg pláne. (Az egyenes úton, azaz a Konamitól kért pedig még nem érkezett meg. Nyilván a hóakadályok miatt, ugyebár. Talán majd legközelebb.)

A Sony nyomja szokás szerint a kőkemény supportot (ahogy a többi hardvergyártó is). Nyilván felmerül többekben a kérdés, hogy ez vajon miért éri meg nekik? Arra nyilván senki sem gyanakodik, hogy a Sony karitatív szervezet lenne, a Microsoftra pedig aztán sok cifra dolgot lehet mondani, de ezt az egyet nem. Kevésbé informáltak nyilván azt gondolják, hogy a hardvert akarják nyomni („ha jó játékok vannak rá, akkor érdemes lenne venni"-alapon), de ők nyilván megfeledkeztek arról a tényről, hogy a Sony és a Microsoft is olyan 100-150 dollár körüli összeget VESZÍT egy-egy gép eladásán, és ilyen jellegű üzleteket azért nem nagyon szoktak nyomni kapitalistámék. A nagy lóvé a szoftvereladásból születik a hardvergyártóknak, mégpedig a jogdíjakból, amit minden egyes játék után bepengetnek a formátum tulajdonosának a kasszájába. Ez a Sonynál konkrétan hét dollár/db (de nyilván a Microsoft és a Nintendo háza táján is hasonló a helyzet), és

Az egyetlen indok, amely miatt érdemes volt a Midway-standhoz elmenni


Final Fantasy-szekció a Sony standjánál



2003

így persze sok dolog érthetővé válik:

1. A Sony mindenkinek nagyon nagy üzleti sikert kíván, különösképpen az EA-nak a négy 4 milliós eladásához (Gratulálunk, srácok! Kösz a száz millert!), és ha már úgyis kiállít valahol, akkor szívesen nyomja a független kiadók játékait is. A pénznek nincs szaga, mondta Vespasianus a nyilvános illemhelyek kapcsán, de ez a játékbizniszre is igaz (és nem is rossz párhuzam).

2. Nem csoda, hogy a PlayStation-bizniszben a „nagy" Sony alkalmazottainak csak 10%-a dolgozik, mégis ők termelik a cég teljes nyereségének 60%-át.

3. Teljes joggal várhatja el Riccitiello úr és az összes többi független kiadó, hogy a hardvergyártók minél jobban lenyomják a hardverek árát (azaz – elméletileg – további veszteségeket generáljanak maguknak), ezzel ugyanis az ő piacukat bővítik, és amit elvesztenek a réven, az úgyis bőven visszajön nekik a vámon. Az egész történet hasonlatos ahhoz, amikor a telefontársaságok akár ingyen is adnak neked készüléket, csak használd a szolgáltatásukat – azzal a különbséggel, persze, hogy offline-játéknál a szolgáltatás „használata" az újabb és újabb játékvásárlást jelenti. (Online-ban viszont már dettó ugyanaz a helyzet, mint a telefonnál.)

Ha már ennyit telefonálgattam, holnapra be is írom magamnak a Nokiát. Most viszont valami újra vágyok. Fel is ütöm a E3 2003 Directoryt, ami egy másik ingyenes kiadvány a látogatóknak. Alfabetikus sorrendben megtalálható az összes kiállító, fix időponthoz kötött rendezvény, ilyenek. Na tessék! Ez kell nekem: E3 Sports Bar! Az új szolgáltatás a Yahoo mellett terjeszkedik: attól Bar, hogy kényelmesen, bárpult mellett lehet négydolláros sört rendelni (nem kell kiállni az ötszáz fős sort a kajáldákban, ahol egyébként is 4.25); és attól Sports, hogy a tévén Fox Sportson lehet nézni brazil és argentin focit. (Ha valakit érint: a Palmeiras győzött 3:0-ra.) Sörhöz jutásnak költségkímélőbb módozata az Atlus látogatása, ahol Media feliratú belépőt lóbálva ingyen is vehetsz sört, csak ott meg az a macerás, hogy egy emeleti kis helyen vannak és a tizedik látogatásod környékén már nehezen találsz be az ajtón (ha meg az ablakon mész be, akkor tuti, hogy emlékezni fognak rád).

Elballagok még a Nintendohoz. Tavaly folyamatosan ordibáltak náluk, most visszafogottabbra vették egy kicsit a figurát. Minden okuk meg is van rá, mert ha ez lesz a karácsonyi felhozatal, amit kipakoltak, akkor maximum csak a független kiadóknak köszönhetik, ha az Xbox nem húz el tőlük. A rózsaszín környezet azért kicsit szíven üt. Érdekes, hogy a Mario, Wario, Pokémon és hasonló Nintendo-figurák mellé pont a The Cure-t találták megfelelő zenei aláfestésnek, mert az A Forestet napjában vagy húszszor lenyomják.

Este Grathtel elosztjuk, hogy ki melyik cégről ír. Az elosztás az ő olvasatában úgy történik, hogy ahol látott frankó játékot, arról ő ír, én pedig megnyerek ilyen Midwayeket, ahol mindig borzalmas zaj van (megint minden délután koncert van náluk), és az egyetlen értékelhető dolog az egyik reklámlánykájuk. (Ő viszont nagyon.)

Szpáty.

Második nap

Már az első nap is fel lehetett rá figyelni, a másodikon pedig már nem lehet nem észrevenni, hogy sokkal kevesebb látogató van idén az E3-on. A hivatalos közlemény ugyan utólag azt állítja, hogy a tavalyi 60.000-hez képest idén 62.500-an voltak – csak azt nem tudom, hol. Tavaly (tavalyelőtt meg pláne) az első nap olyan volt, mint a Tankcsapda a Szigeten, a szokásos helyünkön (az ötödik sorban), gyakran fél órát kellett várni egy-egy játék kipróbálására, egy mozira meg kettő-hármat. Idén szinte azonnal játszhatsz bármivel, amikor az előtted levő megunta, hosszabban sorban állni pedig talán csak a Halo 2- és a Half-Life 2-moziknál kell. (A Square-moziba a második etapban bejutottam – tavaly a nyolcadikban!) Mondjuk engem nem zavar, én akár egyedül is jól érzem magam.

A Nokiánál beleütközöm a kifelé sasszézó Grathbe:

– Ez az N-Gage k*a nagyot fog bukni 300 dollárért!

Hm. Hiába cipelem mindenhova magammal, az ifjú padawan még mindig nem sajátította el az árnyalt fogalmazás képességét. Az N-Gage játékokkal nincs különösebb baj, talán csak annyi, hogy ez a billentyűzet usque alkalmatlan bármilyen játék irányítására. Az meg talán csak extra „ficsör", hogy tíz másodpercnyi játék után kialszik a háttérvilágítás, mintha csak telefon üzemmódban volna. Hm. Lehet, hogy az ifjú padawant most az egyszer segítette az Erő következtetései levonásában?

A West Hall előtt két akkora duda jön szembe egy piros Atari-pólóban, hogy egyszerűen nem hiszek a szemeimnek. Márpedig ha az ember nem hisz a szemének, kénytelen ugyebár egyéb érzékszerveire hagyatkozni, úgymint tapintás, netán ízlelés… A lányka már láthatott ilyet, mert gyakorlott mozdulattal kitér előlem, de annyit azért kicsalunk belőle, hogy a folyosó végében vertek tanyát. Ott viszont marcona ötvenes mamákba botlunk, akik „appointment only"-t emlegetnek.

– Fel vagyok írva! Ingyenes ellátás! Kell a lakosztály!

– Hogy hívják?



Manöken ork látogatóknak



A videójátékok jövője (és jelene)



A kínai kardtáncos lányok nagyon nagy műsort adtak

– A nevem…ööö…Duke. Raoul Duke. Ez meg itt az ügyvédem, Dr. Gonzo – mutatok Grathre.

Leadjuk a Félelem és reszketés Las Vegasban teljes hoteljelenetét, de nem hatjuk meg őket. Mondjuk erre számítottunk is: amikor a főbejárat felett Sonic-zászlót lengetett a szél, akkor a Segánál biztonsági őrök üldöztek el minket. Aki az oromzaton hirdeti magát, az nyilván el akar rejtőzni.

Még egy Atari-pólót se kapunk, pedig tavaly vagy ötszázat szétszórtak. Egy szociológus biztos érdekes megfigyeléseket tenne a játékokat népszerűsítő repi-cuccok (közhasznú nevén: E3-junk) osztogatása kapcsán. Ezek értéke ritkán haladja meg az 5-10 dollárt, mégis mindig van hallótávolságban vagy 4-500 ember, aki hajlandó egymás hegyén-hátán gyűrközve kezét-lábát törni érte. (Ahelyett, hogy odamenne a csajszikhoz, és kérne egyet tőlük.) Most mintha ezekkel is takarékoskodnának kicsit. Osztogatni szinte sehol nem osztogatnak semmit, maximum akkor kapsz valami kegytárgyat, netán pólót, ha játszol valamelyik játékkal. (Ezek meg akarnak minket vesztegetni?) A legelfajzottabb dolgot az NcSoft műveli: minden nap egy két személyre szóló 10.000 dolláros utazást sorsolnak ki azok között, akik legalább hat játékukkal játszanak. Nevetséges. Mi lesz itt jövőre? Kötéllel fogják a játékost? Netán fizetnek is, mondjuk a taxi-díjszabás alapján? Elmegyek a Sports Barba átgondolni ezt a siralmas dolgot. Art, a csapos (tegnap óta nagyon jóban vagyok vele) azonnal elém tol két „pocket-size" Heinekent és együttérzően bólogat.

A nap hátralevő részét azzal töltöm, hogy megnézem azokat a játékokat, amelyeket Grath magának rezervált. Tudom, hogy úgysem fogja megírni őket.

Harmadik nap – péntek

Az utolsó nap már tényleg kong az ürességtől az E3, szinte már úgy néz ki, mint egy zsúfolt európai kiállítás. Még a Gran Turismo 4-nél is elő kell szedni a pólókat és a baseball-sapkákat, hogy játékost fogjanak a multi-versenyekhez. Ez annyiban jó, hogy gyorsan végig lehet nézni azokat a mozikat, ahova az első két napon túl sokat kellett volna sorba állni. Azonkívül lemegyek a West Hall alatti Kentia Hallba (szaknyelven:"susnyás"), ami ugyanakkora, csak ide tízszer annyi, 'futottak még'-kategóriájú kiállítót zsúfoltak be, néhányuk egyetlen asztalon szorong. A teljes német pavilon például feleakkora, mint a Midwayé, a francia pedig a fele a németnek. Ide azért jön le az ember, mert itt elvétve még láthat egy-két ötletes dolgot. (Mondjuk elsősorban PC-re, tehát ezt most nem erőltetjük.) Meg sajnálkozni. Nem valami kellemes dolog látni, hogy egyetlen programmal szenvednek a kis kiadók (illetve fejlesztők, hogy kiadót találjanak a programjuknak), amelynek sikerén áll vagy bukik a jövőjük. Próbálnak felkapaszkodni, pedig ha felmennének, akkor a saját szemükkel is látnák, hogy már fent is régen elfogyott a hely.

Déltájban már kezdenek szedelőzködni a kiállítók. Grath elvágtat, mert ilyenkor a legtöbb helyen még el lehet tarhálni, amit addig nem akartak odaadni (én a Finding Nemo kétméteres cápáját szerettem volna, de azt mondták, hogy kétszáz kiló), illetve ha még most sem akarják odaadni, viszont nincs leszögelve, el lehet lopni. Elindulok GameCube-pólót lőni Vári Zolinak, de útközben megállít egy harsogó, enyhén borízű hang:

– Ajjá' má' meg, nigger!

Hm. Egy régi cimbi, akivel valamilyen titokzatos okból szeretjük niggernek titulálni egymást.

– Ne niggerezz itt, nigger, mert megszúrnak a niggerek! Láttál valami jót?

– Ja, Half-Life 2. És te?

– Sports Bar. Siessünk oda!

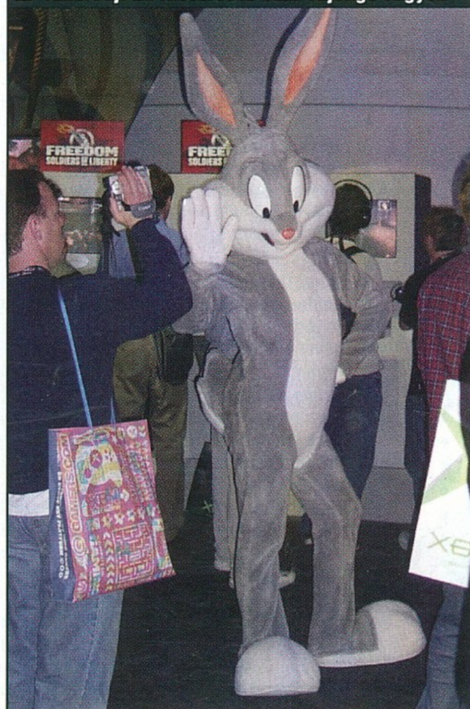
Úgy teszünk. Hál'Istennek, mert ahogy szedelőzködni kezdünk, zárás előtt fél órával pont belebotlunk a Full Spectrum Warrior standjába. Na, az tényleg rendben van (később majd csevegünk róla részletesebben is). Legalább tudok én is mondani valamit a Half-Life 2-re.

Negyedik nap – usgyé haza!

Hazafelé a repülőn ismeretlen tettesek egy újabb üveg JCK DNLS-t csúsztatnak a hátizsákomba. (Áldja meg az isten őket!) Addig kóstolgatom, míg elszundítok. Ez arra jó, hogy megálmodjam miféle magvas következtetésekkel zárjam ezt a félresikerült E3-beszámolót. Egyetlen magvas következtetésre jutok: arra, hogy jobb nem levonni magvas következtetéseket. Grathnek tetszett az E3, nekem nem. Neki azért tetszett, mert egy csomó új játék volt kint. Nekem azért nem, mert ezek ugyanazok a játékok, amiket tavaly és tavalyelőtt láttam, csak a nevük változott. Végül is mit vártam: lucernásban kalózhajót? A játékokkal nincs semmi gond, csak túl sok pénz forog már ebben a játékiparban ahhoz, hogy valaki a játékokkal is foglalkozzon benne. (Egyébként is csak a macera van velük, ha ez a sok Dagobert bácsi megtehetné, nyilván ki is küszöbölné őket az iparból.) Ha egy cím egy kicsit is sikeres, az összes konkurencia készít belőle két-három klónt, hátha valamelyik meghozza ugyanazt a sikert, mint az eredeti – miközben mindenki tudja, hogy eleve nem is hozhatja meg, ha ötven másikkal kell versenyeznie. Idén láttunk 200 Devil May Cryt és 200 Tomb Raidert, jövőre lesz majd 200 GTA is mellettük. Erre pedig már csak egyik kedvenc haverom szokásos utolsó érvével lehet előhozakodni, amelyekkel egy témát rendszerint mindig le tud zárni. Így hangzik: Naésakkómivan?!

Spot
spot@ipma.hu

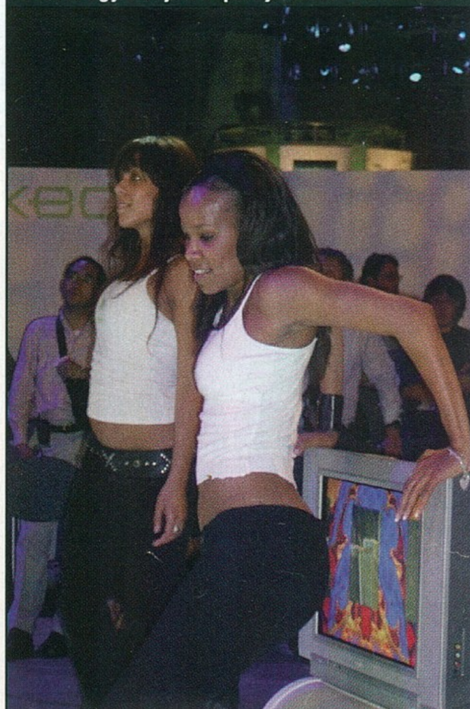




↘ Takarodj! Én Risszrossz Sam-rajongó vagyok



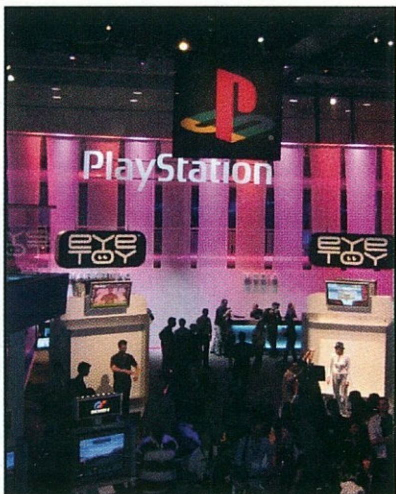
↘ Sportos tájkép Segáéknál



↘ Ez is egy módja a képernyő tisztán tartásának



SONY



A Sony azt hozta, amit vártunk tőle. Szokás szerint tartottak az E3 előtt egy önálló sajtókonferenciát is az L.A. Center Studioban, amelynek szóvivője Kazuo Hirai, a SCEA (a Sony amerikai leányvállalata) honchoja volt. Az előző esti Microsoft-konferencián vidámkodó három Xbox-jómadárhoz képest ez bizony nagyon japán rendezvény volt, de legalább nem volt előre megrendezve. Nem jöttek ezzel az erőltetett „jaj, mi milyen jópofák vagyunk, meg is nézem a neten, hogy mi lesz a következő spontán poénom"-stílussal, bár saját válluk veregetésében azért itt sem volt hiány. Ellentétben viszont a másik két „Naggyal" (vagy még inkább: hozzájuk képest) a Sonynak aztán minden oka megvan az elégedettségre. Kivéve persze a sajtótájékoztató-rendezési skilljüket, mert ha már reggel rendeznek egy ilyen párét, akkor talán nem a LASZV („Leragad a Szemem, Vaze!") kategóriába tartozó statisztikai adatokkal kellene kezdeni, mert néhány firkász talán elkezdi bepótolni azt az alvásmennyiséget, amit éjszaka elmulasztott teljesíteni. Mielőtt bocsánatkérő mosollyal a mellettem ülő hölgy mellére hajtottam volna a fejemet (az apró adatok szerelmeseinek: jó nagy volt neki, és ha jól számoltam, összesen kettő), párat azért megjegyeztem. A március 31-én zárt 2003-as üzleti évük végén úgy állt a helyzet, hogy világszerte leszállították a boltokba 96.1 millió PlayStationt (mármint a kicsit, az elsőt), és 51.2 millió PS2-t. Úgy gondolták, hogy a jelen üzleti évben még 22.5 millióra lesz szükség – nyilván azért, mert tudják, hogy lesz az 30 millió is, viszont milyen jó lesz majd a jövő évi konferencián arra hivatkozni, hogy mennyivel is szárnyalták túl a tervet! Aztán jött a „Konzolháború 2002-ben véget ért, döntő fölény az első menetben" mottóval ellátott gondolategyüttes, a konkurencia hardver eladási adatainak fényében (9.4 millió Gamecube, 13 millió Xbox júniusig – az ugyebár 1:5,5 és 1:4 arány a PS2-höz képest, ami tényleg elég döntő fölény). Ezt Hirai úr enyhe szarkazmussal, egy általa nemrég látott reklám parafrázisával így kommentálta: „Van hely a többi videojáték konzol számára is. Ez a visszapillantó tükör." (Senki sem nevetett.) Mivel a háborúnak úgyis vége, a Sony vezetésének újfajta stratégiát kell kidolgoznia a PS2 kapcsán, melynek négy sarkalatos pontja pediglen: elégedettség (már a kiadók részéről, és természetesen pénzügyi értelemben), a hardver evolúciója, a közösség és a piac kiterjesztése. Az elsőt szemléltetendő bemutatta, hogy csak úgy tenyésznek a milliós eladású játékok a platformjukra, amelyek third party (vagyis a Sonytól független) kiadók adnak ki PS2-re. Ha valakit érdekel – elméletileg – sorrendben a Final Fantasy X volt az első (5.9M) és a Metal Gear Solid 2 a második (5.3M). Azért elméletileg, mert az abszolút első persze a két Grand Theft Auto volt, amelyekből összesen 17 millió lelt gazdára (egy másik tűrhető nevet meg kicsit később bővebben is boncolgattak.). Hirai úr gyorsan be is jelentette, hogy az új Metal Gear Solid PS2-exkluzívként fog megjelenni, a következő GTA pedig exkluzívként debütál (a kettő ugyebár nem ugyanaz: a Rockstart csak arra vették rá, hogy 2004. végéig nem lesz más platformon új GTA) – Final Fantasy meg köztudomású okok miatt nem fenyeget sem Xboxon, sem Gamecube-on. A saját elégedettségüket meg azzal óhajtják növelni, hogy a first party (vagyis a Sony tulajdonában levő) kiadók nyomják tovább a milliós eladású franchise-aikat (Jak and Daxter, Ratchet and Clank, SOCOM, The Getaway – habár utóbbi folytatása nem volt kint, így azzal valószínűleg legkorábban csak jövő karácsonykor találkozhatunk). Meg néha kitalálnak újakat is, példának okáért rögtön be is mutatták a Rise to Honort. (Senki sem kezdett el sikoltozni közben, amit álmomban hálásan nyugtáztam.) Van aztán a Sonynak még egy first party cucca is, amely egészen tűrhető eladásokat produkálva (11M PS2-n, további 21M PlayStationön) vitathatatlanul a Sony legsikeresebb saját franchise-a, bizonyos Gran Turismo. Ennek negyedik részét a Polyphony Digital elnöke (és egyben a játék producere), Kazunori Yamauchi mutatta be személyesen. (Erre viszont már felébredtem.) Elég világosan megfogalmazta, hogy melyek voltak azok a részek, ahol a fantasztikus GT3-on túl szerettek volna lépni: az autók száma, a pályák száma, az autók fizikai modellezése, a gépi versenyzők mesterséges intelligenciája és az online játék.



A GT után a sajtótájékoztató átment hardverbe, illetőleg annak evolúciójába. Mindenekelőtt bejelentették, hogy az „online-ready" PS2-csomag júniustól a jelenlegi áron (199 dollár) kerül a boltokba, amihez hozzácsomagolnak egy beépített network adaptert is (azt ugyebár eddig 40 dollárért külön lehetett megvenni), továbbá egy „DVD-R kompatibilis progressive scan DVD-lejátszóval". A progressive scant valószínűleg nem túl sokan fogják kis hazánkban kihasználni, a DVD-R kompatibilitást (mármint hogy olvas írott DVD-t) pedig, hm, szóval a technológiában élen járó kelet-európai szervizekben pedig mintha már megoldották volna egy ideje... :o). Szóval ezzel a pakkal egyelőre sok mindent nem tud kezdeni az Óvilág lakója, de a mezei gép ára is lemegy 179 dolcsira, és ez az árcsökkenés nyilván kis hazánk boltjaiban is érzékelhető lesz, mire ez az irомány megjelenik. A hardver evolúciójának másik jelentős állomása pedig a PS2-höz csatlakoztatható USB-kamera (becsületes nevén: EyeToy), amelyet dr. Richard Marks, a „humán interfész"-technológia feltalálója mutatott be. Ezt most nem ragoznánk, mert két számmal ezelőtt az EyeToyt már bemutatta dr. Multiplay! mindig (teg)naprakész gárdája is. Az viszont elég jó poén volt, amint a bemutató közben spontán WishiWashizni (tudjátok, az az ablakpucolós minijáték) invitálta az enyhén ledöbbent Hirai urat, majd amikor a Sony America elnöke ráállt a dologra (sőt, még dicséretet is kapott a gyors és korrekt munkáért), megjegyezte, hogy új karrierlehetőség nyílt meg előtte. Hehe. A cucc egyébként októberben kerül a boltokba Amerikában, 39 dolláros javasolt fogyasztói áron. (Ebből egyébként következtetni lehet a magyarra is a roppant tudományos Multiplay!-képlettel: szorozd meg az aktuális dollárárfolyamon úgy kábé 1.2-vel, aztán adj még hozzá 25% ÁFA-t. Szóval az olyan 13-14 rugó lesz – vagy szoftverárban –, és annyiért bizony nagyon megéri!)

A Sony stratégia harmadik része (a közösség) az online-lehetőséget járta körül, többek között Syphon Filter és Final Fantasy XI-bemutatókkal. Az USA-ra vonatkozó adatokkal és lehetőségekkel inkább nem fájdítjuk a netes játékra kiéhezett magyar olvasók szívét – lehetőség szerint a következő számunkra megpróbálunk összeütni egy kósza cikket, amelyben nélkülözni kénytelen hazánkfia a mikor-hogyan-mennyiért kérdéskörben választ kaphat a magyar lehetőségekre.

A bombahír a végére maradt, amit személyesen a legfőbb fejes, a PlayStation atyjaként aposztrofált Ken Kutaragi, a Sony elnöke jelentett be. Üzleti stratégiájuk negyedik pillére, a piac kiterjesztése az ő olvasatukban azt jelenti, hogy be akarnak törni a mobil (kézi)konzolok piacára is. Kutaragi úr ugyanis azt jelentette be, hogy 2004. végére szeretnék kihozni a Sony PSP-t (a rövidítés a Portable PlayStation kifejezést takarja). Egyelőre a következő technikai adatokat lehet tudni az általa „a 21. század walkmanjének" aposztrofált kütyüről: kábé 12 centis, 480*272 pixel felbontású, háttérvilágított képernyő, tölthető akkumulátor, a háttértár pedig 1.8 GB kapacitású, 2.4"-os Universal Media Disc. (Aki volt a Sony sajtókonferencián, az így azt is tudja, hogy miért csuklott az egész Nintendo-stand az E3-on.)

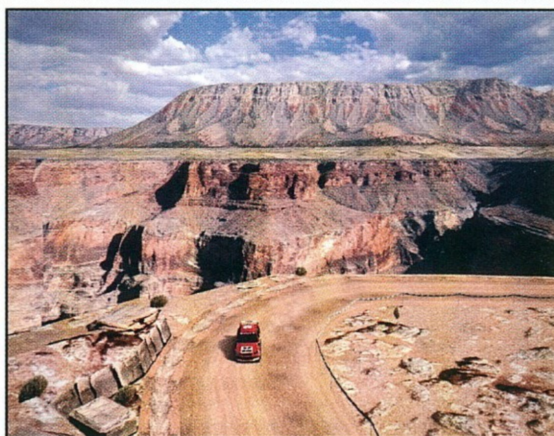
Magán a kiállításon aztán a Sony megint csak azt hozta, amit vártunk tőlük. Övék volt a kiállítás egyik legnagyobb területű kiállító része, melynek középső részén és emeletén voltak a saját cuccaik kiállítva, különös tekintettel a Gran Turismo 4-re – a központi „torony" körül levő vagy száz-százötven nagyképernyős tévén pedig nyomták azokat a third party programokat, amelyeket arra érdemesnek találtak. Már két éve azt játsszuk, hogy ha sorban kellene állni egy nevesebb játék kipróbálásához, átkocogunk a Sonyhoz, mert ha az eredeti kiadó standján négy gépen fut, akkor a Sonynál haton vagy nyolcon. Még ha nem is voltak olyan kiugróan jó játékaik, mint mondjuk tavaly a The Getaway vagy a Primal, a saját programjaik minőségével nem volt semmi gond. Nem úgy a supportokéval. Gondolom, azon a fair alapon választhatták ki az általuk is nyomott játékokat, hogy a nevesebb kiadók kínálatából kihúztak egyet vagy kettőt. A világhírű NCAA Football, Madden és Tiger Woods az EA Sportstól az online PS2-exkluzivitás miatt még csak érthető, de hogy mi az ördögöt keresett a Gran Turismo és a Silent Hill 3 társaságában a Midway rém gyenge The Sufferingje (arról a szemét Enter the Matrixról már nem is beszélve), azt már csak a jóég tudja...

GRAN TURISMO 4

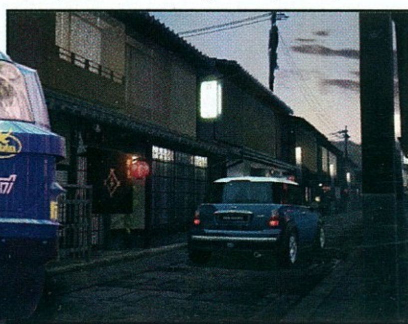
Fejlesztő: Polyphony Digital
Megjelenés: 2003. október
Tetszésindex: ★★★★☆

A Sony-stand elsődleges ásza természetesen az új Gran Turismo volt, ennek megfelelően a legnagyobb teret is ez a játék kapta. A szóló játékot is vagy tíz gépen lehetett kipróbálni, de egy kör alakú elkerített kis arénában hálózatban is lehetett kűldeni rövid sorban állás után. Az új GT-t a sorszámmal ellátott játékcímek szokásos alapelve („mindenből többet") építették fel, amelyben – idézem a játékot bemutató csóka szavait – „a játékos megtapasztalhatja az autók evolucióját". Autóból pedig vagy háromszor annyi lesz, mint az elődben, mert több mint ötszáz vezethető modellt ígérnek, amelyek között nemcsak modern járgányok, hanem veteránnak számítók is lesznek. Mitsubishiből és Nissanból például annyi volt, mint a nyű, de kipróbáltunk egy Subaru Imprezát is, valamint egy Pontiacot és egy Chevroletet is valahonnan a hetvenes évekből. (Szolgálati közlemény: Egy GT-fan úgy heti rendszerességgel felhívja kicsiny szerkesztőségünket azzal a talá-lós kérdéssel, hogy „lesz-e a GT4-ben Bugatti?". Direkt megkérdeztem neki – azt mondták, erről egyelőre nem mondhatnak semmit. Szóval tessék tovább hívogatni a Kozit! :o)) Azt mondták az információban gazdagok, hogy a nagyobb valósághűség végett megnövelték a kocsikat modellező poligonok számát, és most már mindegyik több mint 4.000 poligonból épül fel. (Franc se számolgatta, a lényeg, hogy jól néztek ki.) Voltak olyan pletykák, miszerint az új részben törni is fognak az autók. Jelentem ez igaz. (Mármint az, hogy ez pletyka, mert nem törnek.) Pályából olyan száz körül várható, szokás szerint valós versenypályákkal, városi pályákkal és ralikkal – arra viszont meglehetősen kétértelmű válaszokat kaptunk, hogy ebbe a számba beleszámítanak-e a visszafelé is játszható, „tükrözött" pályák. Ezekből New Yorkot és a ralit próbáltuk ki. A játékot prezentáló fickó külön kiemelte, hogy most elsődleges szempont volt a pályák melletti „tájat" a lehető legtöbb objektummal beépíteni. Én meg azt emeltem ki, hogy New York tényleg nagyon klassz volt, viszont egy raliversenyél aztán tényleg nem fog senkit se érdekelni, hogy most öt bokor van-e egyszerre a képernyőn vagy tíz, vagy hogy a pálya melletti lelátón ezer 2D-s néző áll – az viszont már inkább, hogy ne legyenek a pályákon „láthatatlan falak", amelyekbe beleütközve olyan érzése van az embernek, mintha egy vizuálisan érzékelhetetlen csőben haladna. Marad a két alapvető üzemmód (Arcade és Simulation), és a megszokott játékmenet: kezdesz egy olyan masinával, ami a Trabant-osztályban versenyez, pénzt szerzel a különböző versenyeken, ahol új pályákat és autókat nyithatsz meg, adod-veszed az autókat és alkatrészeket, és különböző bajnokságokra nevezhetsz be. (Természetesen most is minden autó alkatrészeit lehet tetszés szerint módosítgatni.) Ezekhez viszont még hozzácsapódik az Online Arena, amelyben maximum hat játékos versenyezhet egymás ellen a neten keresztül, miközben színes szóvirágokkal is méltathatják egymás tevékenységét.

A játék hozta azt a formát, amit a világ legnépszerűbb és legjobb autóversenyének új részétől elvárhat az ember – de azon kívül semmi extrát. Ez utóbbi magvas megjegyzést meg aztán tényleg totál hülyeség volt leírni, amikor dunsztom sincs, milyen extrát lehetne még a játékba belerakni. Talán az a baj, hogy már a GT3 is annyira jó volt, hogy egyszerűen lehetetlen a negyedik részének annyival jobbnak lennie az elődjénél, mint amennyivel az jobb, vagy teljesebb (volt) a konkurenseinél. Kicsit sarkítva fogalmazva: a Sony ezen konzolján a GT3 előtt nem volt semmi, a GT3 után pedig úgyszintén nem volt semmi. (Jó, oké, egy kis Burnout azért történt.) Most akkor lesz utána GT4, a leendő konkurenseknek pedig sok sikert, és eredményekben gazdag évet kívánnak.







JAK II

Fejlesztő: Naughty Dog
Megjelenés: 2003. október
Tetszésindex: ★★★★☆

Az egykori Crash Bandicootos arcok remek kis platformjátékkal mutatkoztak be új gazdájuk (Sony) új konzolján (PS2): a Jak and Daxter 2001. karácsonyi szezonjának egyik legjobban fogyó platformjátéka volt. Azóta szögelik a folytatását, amelybe egy csomó olyan dolgot akarnak becsempészni, amely a Jak II-t teljesen egyedivé teheti versenytársai között. Ezek között az első a „sokkal sötétebb tónusú hangulat". Boldog-boldogtalannak elmondták, hogy mivel az idősebb játékosok felé kívánnak nyitni vele, ez a játék „sokkal sötétebb", mint az elődje (akármit is jelentsen ez a kifejezés). Az első rész befejezése után Jak és Daxter felfedeznek egy időportált, amely 500 évvel repíti őket előre az időben, ahol egy különös városban találják magukat. Ennek lakói a gonosz Praxis báró uralmát nyögik, szóval természetesen öt kell majd a kaland végére lepofozni, közben pedig megtalálni eltűnt haverjaikat, Samost és Keirát. Jaket lesittelik, és mielőtt lelépne a börtönből, hosszasan tanulmányozza a Sötét (!) Ecót, amelytől roppant cinikus (sötét!) karaktert növeszt magának, és roppant sötét (!) módon látja világot már sötét(!)edés előtt is. Hasonló tónusban ad hangot meglátásainak is (különös tekintettel a majd egyórányi videóból rá jutó részben), lévén most már beszél is. Kicsit agresszívebbek lesznek szociális interakciói is: az első részből már ismert támadásai mellé (pofozkodás és pörgés) most egy rakás lőfegyvert is kap a kezébe (szám szerint négyet, amelyeket aztán különböző cuccokkal turbózhat), a Sötét Eco tanulmányozása révén pedig alkalmasint átalakulhat Sötét Jakké, amely új mozdulatokat és fegyvereket ad a játékos kezébe. Az első rész gyűjtögetős feladatai ezúttal kimaradnak, illetve a fegyverekhez történő power-up és tölténykeresésre redukálódik. Új móka lesz a hoverboard-rész (minek lehetne ezt lefordítani: lebdeszka? Vagy funkcióját tekintve: csúszdeszka?), amelyben Jak egy deszkára pattanva csúszhat ide-oda a városban, közben akármely Tony Hawk-játék módjára trükközgethet és „grindolhat" (asszem ez a helyes szakkifejezés). Meg jó nehéz is lesz, legalábbis én nagyon anyáztam, amikor a demóban fel kellett volna mászni egy kiugró párkányokkal tűzdelt hegyoldalon, miközben a magasból sziklák hullanak/görögnek lefelé. Ugyan a tervezett megjelenés már viszonylag közel van, és demót is osztogattak a játékból az arra rászorulóknak, még azért néhány simítás elkelne rajta. Én legalábbis nem nagyon vettem észre „az előző rész grafikáját messze felülmúló környezetet" (vagy legalábbis én azt a fázist láttam, ami még messze alulmúlta), de ezt leszámítva a látottak alapján a Jak II legalább olyan jó lesz, mint az elődje.







SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

Fejlesztő:	SCEA
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★☆☆☆



Valljuk be derekasan: Gabe Logan kalandjai – bár rajongói táboruk hazánkban is rendkívül népes – mindig csak a második vonalból próbáltak skalpokat szerezni. Profán Metal Gear-koppintás, ettől függetlenül az öreg Szürke egyik legnépszerűbb szériája – most pedig átlopakodik a kurrens generációra is. Az alapfelállás megváltozott: Logan úrfi egy szép napon heveny meditációs görcsöt kapott, melynek következtében megvilágosodott: gonosz kis világunk összes rosszban sántikáló, aljas ficsúrjának megállításához valószínűleg kevés lesz szerény személye (Bond nem ért rá, nőügyekre hivatkozott; a Power Rangers pedig ragaszkodott ahhoz, hogy cel-shaded grafika mellett püföljék a terrort, erre pedig Logen bá' nem volt hajlandó). Nem maradt más hátra, mint eljárni a verbunkost – a jelentkezők krémjének leg(k)rémesebb alakja pedig szerény személyünk volt. Beretvaéleseszű olvasóink már vágják: igen, saját karaktert generálhatunk végre. A többi a szokásos, a decens grafikai mókusvakítást leszámítva jól ismert rágógumi: 18 pálya, melyeken átkúszva-mászva-szökellve-lőve-lopakodva-gyilkolva-settenkedve-rohanva kéne hatástalanítanunk a Nagyon Rossz Arcú társaságot (legtöbbjük annyira rossz arcú, hogy immáron hagyományosan csak símaszkban terrorizálnak). Online támogatás akadt, de kizárólag kooperatív: nincs deathmatch, nincs CTF, nincs kompetitív mód. A muzsika az X-Akták főcímzenéjéért felelős Mark Snow munkája, ha ez lázba hoz valakit (mi sajnálatos mód őt is a „transzcendentális Fekete Pákó" kategóriába soroljuk). Láttuk, léptünk: majd VZ, rezidens szódafogyasztónk érdemben is értekezik róla, ha megérett a szüretre.

ARC THE LAD: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Fejlesztő:	Cattle Call
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★★☆☆

Utunkat töretlenül folytatva tovább, néhány mentolos Tic Tac illatú japán kislányt átlépve sikeresen szembetaláltuk magunkat az első PS2-es Arc-kal is. Az Arc the Lad sorozat, köszönhetően a zseniális Working Designs lokalizációnak (ezeknek az uraknak köszönhető a Lunar széria fantasztikus angol fordítása) gyorsan és fájdalommentesen hatolt be a nyugati RPG-rajongók vénájába, ezért gyakorlatilag sokként ért bennünket a szörnyű felismerés: ezt az új epizódot nem ők kapták meg házi feladatként. Ez – ismerve a lokalizációs ipar poklának minden bugyrát – komoly aggodalommal tölthet el minden, a kontinuitás miatt aggódó otakut. Maga a történet egyszerű, mint majd' minden RPG sztorija: két, születésükkor egymástól elválasztott testvér, Darc és Kharg csatolja fel a bandoliert, hogy lélekköveket gyűjtögetve és démonokat kaszabolva állítsák helyre a világbékét. 14 játszható karakter lesz csapatba szólítható, a harcrendszer pedig gyakorlatilag változatlan (azok kedvéért, akik a napokban pattantak fel az RPG-öszvérre: nagyon hasonló a Breath of Fire – Dragon Quarterben megtapasztalhatóhoz). A grafika sajnos sok jóindulattal is átlagos csupán – a PS2 mélyén duruzsoló szilikon ennél bizonyíthatóan sokkal többre képes (az Arc közvetlen közelében riogató Enter the Matrix mondjuk nem ezt hangsúlyozta, de ez példázatunk esetében nem faktor). A lényeg a lényeg: a széria következő epizódja jó első benyomást tett, függetlenül a képernyőt körüllengő kellemes Tic Tac illattól.

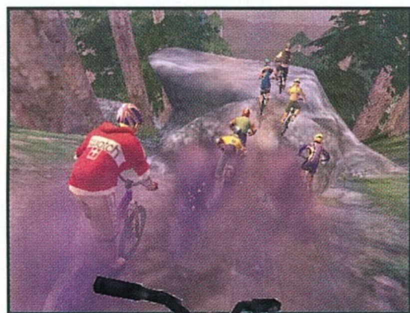






DOWNHILL DOMINATION

Fejlesztő:	SCEA és Incog Entertainment
Megjelenés:	2003. július
Tetszésindex:	★★★☆☆



„Ha extrém sport, hát legyen extrém ritka!" – mondhatta valaki a Sonynál, s lőn. Igazi hajmeresztő hegyi-bicajos hegyi bicajozást bizony valóban ritkán játszhattunk – három dimenzióban először talán a kilencvenes évek derekán, a Namco jóvoltából, s kizárólag a játéktermekben (A Downhill Bikers valószínűleg abból az apropóból született, hogy túl sok „kerekező-kontrollert" rendeltek meg a Prop Cycle-höz :o). Később a Codemasters nézett félelem nélkül a pénzügyi bukás szemébe a csattanósat bukó No Fear Downhill Mountain Biking-gel (PS, GBC). Most a PS2 a soros – a Le Tour de France után látszólag mások is profittól kívánnak búcsúzni. No, nem mintha bármi baj lenne a Domination-nel: a sport hallatlanul népszerű világszerte, a játék csillog meg villog is – de a felvevőpiac egy csöppet talán KICSI. Bár Ami Blaire, a SCEA marketing-igazgatója biztosított bennünket arról, hogy a DD „soha nem látott magasságokba emeli az extrém-sport zsánert", nem volt meggyőző, hisz a program éppen ennek ellenkezőjéről szó – a soha nem látott mélységekről, melyekbe a szélnél is sebesebben, egy rakoncátlan drótszamarat megülve kéne aláhullanunk. Hegyi cross, technikai downhill, free ride – csak úgy röpködtek az okosságok, a képernyőn pedig a versenyzők: a DD szemrebbenés nélkül beillene az EA Big szériájába, vagy az Activision O2 sorozatába. Dióhéjban: 14 játékos versenghet majd a szponzorok kegyeiért, hogy győztesként eljusson a bajnokok igazi próbájára, a Downhill Domination Bajnokságra (avagy vesztesként üres zsebbel és sajgó mogyorókkal távozzon). Öt licencelt vérprofi, cirka 30 hajmeresztő trükk, 4 játékos támogatás, folyamatosan fejleszthető valódi bringák, különleges harci cselekmények (egy jól irányzott oldalra rúgással ellenfeleinket elirányíthatjuk szamócázni), meg egy totális képzavarral küzdő marketing-igazgató. Nagyjából rendben. Meglátjuk, mit sütnek ki kis szűcsék.



RATCHET AND CLANK: GOING COMMANDO

Fejlesztő:	**Insomniac Games**
Megjelenés:	**2003. november**
Tetszésindex:	★★★★☆

A Sony first-party fejlesztésű platformjátékai a legjobbak a műfajon belül, ehhez kétség nem férhet (példáért igazán nem kell messzire menni: a tavalyi Ratchet & Clank öt helyen kapta meg az év platformere megtisztelő címet, 1.7 millió példányban kelt el szerte a világon, Japánban pedig egy ideig az új PS2-k mellé is csomagolták). A sikert persze meg kell lovagolni, rendre érkeznek is az újabb epizódok (Jak 2 és R&C 2 – de nemsokára indulunk a SCEI ajtaja elé tolongani a Sly Cooper 2-ért is!), és Ted Price, az Insomniac vezetője becsületére váljék, hogy – saját bevallása szerint – meginterjúvolta kollegáit, hogy elő tudnak-e állni egy minden szempontból jobb folytatással a 2003-as esztendőben. A válasz egyöntetű és harsány „Aha!" volt, a munkálatok pedig már az első rész boltokba kerülése előtt egy héttel (!) megkezdődtek – így év végén ismét összefuthatunk a lökött és állandóan egymást idegesítő furcsa párral. A változások? Ratchetet még saját szülőatyjai is cseppet idiótának találták, így mostanra egy tökösebb, agresszívabb gyereket faragtak belőle. Ennek mondjuk meg is van az oka: a Galaxis munkanélküli megmentőiként a hősök naphosszat egy fotelben lógatják tappancsaikat. Egy napon aztán egy nagyvállalat górékája felbérli őket, hogy keressenek meg egy ellopott kísérleti cuccot – innen pedig megy minden a megszokott kerékvágásban. Az alcímben szereplő Commando szócska nem véletlen: keményedik a játék. 18 teljesen új fegyvert kapunk (az első részből pedig áthozhatunk ötöt, ha megtartottuk az állást a memóriakártyán), ami eleve több, mint a felmenőben – és ezek mindegyike továbbfejleszthető (Pulse Rifle-ből Vaporizer; a Turretsből pedig Mega Turrets lesz és így tovább). Ezen kívül egyéb módosítókkal is el lehet őket látni (pl. tűz, méreg), és nem szabad elfelejteni a 11 vadonatúj gadgetet sem (részletekről egyelőre semmi hír). A választék igazán kezdi kiérdemelni a monstre jelzőt... Nagyfülű hősünk – akárcsak egy RPG alak – fejlődik a kalandozás folyamán, élet- és testi ereje egyaránt megnő, és a tapasztalati pontokkal a páncélunkat is megerősíthetjük (ebből is lesz négyfajta típus). Magán a játékon egy kicsit nehezíteni fognak, mert Price maestro túl könnyűnek találta az elsőt (azért nem volt az olyan nagyon egyszerű...) – az ellenfelek immáron gondolkodnak és akár összehangolt csapatmunkával támadhatnak ránk. Az infobotok eltűnnek a gördülékenyebb sztori érdekében és nem lesz annyi visszamászkálás sem, de az aranycsavarokat még mindig össze lehet gyűjteni. A 20 pálya mindegyike mintegy kétszer akkora lesz, mint az első rész helyszínei és kicsivel talán interaktívabbak is. A látottak alapján tényleg megvan az az érzésünk, hogy jobb lett a játék, de az igazat megvallva azért sokkal nem – nagyon is hasonlít (az amúgy kiváló) első részre. Azért szeretjük a két csibészt – és persze tárt karokkal várjuk őket vissza!





RISE OF HONOR

Fejlesztő:	**SCEA**
Megjelenés:	**2003. október**
Tetszésindex:	★★★☆☆

Hong Kong, hol nem kong, volt egyszer egy színész: Jackie Chan, aki megnézett egy pár Bruce Lee-filmet, és úgy döntött, hogy ilyet ő is tud készíteni. Ezután jött egy másik színész, bizonyos Jet Li, aki megnézett egy pár Jackie Chan filmet és úgy döntött, hogy ilyet ő is tud készíteni. Aztán jött a SCEI, aki viszont nem színész (mert ez nagyon hülye művésznév lenne), hanem egy nagy-nagy elektronikus szórakoztató birodalom, a vezetői megnéztek egy pár Jet Li-filmet, és úgy döntöttek, ilyet ők is tudnak készíttetni – ez lett a Rise to Honor. Aztán jött a MultiPlay! stábja a messzi Magyarországról, és úgy döntöttek, megnézik a játékot. El is csodálkoztak rajta, mert még szinte nem találkoztak olyan bunyós programmal, amelyik nem használta volna az akciógombokat. Pedig így van: a RtH 360°-ban működő harcrendszere kizárólag a jobb analóg karra épül: ezzel célozták és ütötték/lőtték meg az ellenfeleket (a bal karral értelemszerűen mozogtak) – a kiállított verzióban a jelekkel ellátott gombok meglepő mód csak mindenféle gyanús menürendszereket dobtak fel. Amilyen irányba és ahányszor húzták a kart, attól függött az egyes támadás típusa, a mozdulatokat összekötve pedig látványos kombókat adhattak elő. Védekezhettek, majd kontratámadásokat is indíthattak (R1) és „meglepő" módon adrenalin-mércével is találkoztak: ha ez megtelt és rátapadtak az L1-re, már jöhettek is a speciális mozdulatok és a kivégzések. Ha az ellenfél nem volt testközelben, akkor csak felé húzták a kart és megnyomták az R2-t – és lám, Kit Yun (ő Jet Li-ről mintázott hős) már tüzelt is a fegyveréből. San Francisco és Hong Kong egyaránt szétzúzható, de a pályák végleges számát az alkotók még nem definiálták. Az MP-különítménynek a kétpályás demóban ínyére volt, hogy a berendezési tárgyak (székek, asztalok, ablaktáblák) a heves bunyó alatt atomjaikra hullanak, az viszont már kevésbé, hogy az animációk elég szánalmasak. Pedig még akciófilm-szerű snittekkel is összefutottak (pl. látványos ugrások lelassítva egy másik kameraállásból). Le is vonták a konklúziót: érdekes és újszerű irányítás, de elcsépelt játékstílus, közepes kivitelezéssel.

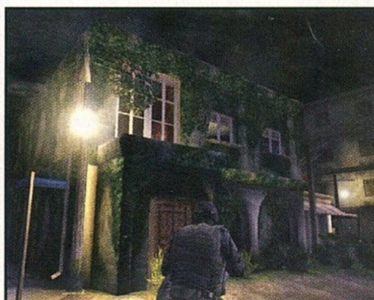


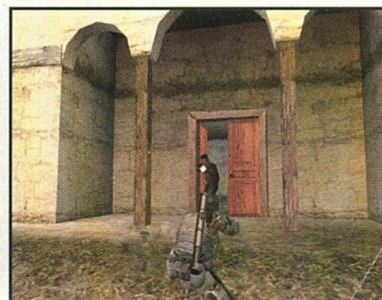
SOCOM II – U.S. NAVY SEALS

Fejlesztő:	**SCEA**
Megjelenés:	**2003. november**
Tetszésindex:	★☆☆☆☆



Stábunk tőle szokatlan lelkesedéssel közelítette meg a Sony Számítógépes Szórakoztatás részlegének amerikai irodáiban fejlesztett SOCOM folytatását bemutató plazmaképernyőket, s egy-egy pillanatra határozottan úgy tűnt, a játék grafikailag felülmúlja a tavalyi év legnagyobb konzolos online iszapbirkózását. Más pillanatokban pedig úgy, hogy bizony nem cselekszik így. A titok nyitja egyszerű, ám hazánk derék fiai számára ugyanúgy utópisztikus ködbe vész, akárcsak maga az online: ez „nyitok" (sic!) a progressive scan támogatás volna. Az „igazi" újdonságok kimerülnek 12 új egyjátékos, és 15 új multiplayer pályában, 50 „soha nem hallott" új parancsban, melyekkel MI-támogatott csapattársainknak vakkanthatunk utasításokat, 16 új fegyverben és két új játékmódban. A VIP ismerős lehet minden Counter-Strike rajongónak: adott egy Nagyon Fontos Személy, akit védenünk kell avagy kiiktatnunk; a Breach módban pedig az ellen bázisát kéne levegőbe repítenünk, vagy megakadályoznunk a komisz kópékat abban, hogy ezt eljátsszák a mi támaszpontunkkal. A fejlesztők komoly intézkedéseket foganatosítottak az amerikai szervereken egyre csak szaporodó csalókkal szemben, ám bevallásuk szerint ez merevlemez hiányában komoly gondokat okoz a Sony gépén (burkoltan az sugallták: vásároljunk HDD kiegészítőt is, mer' a játék ugyan nem használja, de azé' az jó nekünk). Mi van még? Játék előtt megejthető csevelyszoba (mindent a headset propagációjáért!), meg légitámogatás, ami egész pofáson radírozza le a poligonbakák poligonállásait. Summa: maga a játék ugyanúgy néz ki, ugyanúgy játszható (lenne, ha lenne itthon online), ergo számunkra ugyanúgy érdektelen. Ballagjunk talán odébb egy standdal, srácok...





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
2003

MICROSOFT

A konzoliparban félig-meddig még újoncnak számító Microsoft mindent bevetett az E3-ra. Már a két nappal a kiállítás előtt megrendezett sajtótájékoztató is pozitív benyomásokat hagyott bennünk. A Nintendo pesszimista, önostorozó előadásától teljesen eltérő, jellemzően amerikai módon indítottak, amolyan „mi vagyunk a legnagyobb királyok itten" stílusban. Elbüszkélkedtek tavalyi ígéreteik betartásával, majd rögvest egy nehézfiúval indítottak – az id által fejlesztett Doom 3 gyönyörű trailerével. Ezután következett még pár videó, amiből a legérdekesebb talán a LucasArts Star Wars Republic Commando című alkotása volt. Ebből csak egy renderelt videót kaptunk (klóngárdisták küzdöttek a geonózisi rovarok ellen), ám ez is kellőképpen begyújtotta fantáziánkat: a látvány leginkább a Metroid Prime-ra hasonlított, és a látottak szerint lesz kooperatív kommandózás is. Ezt követően rátértek a sokakat érdeklő kérdésre, miszerint mi újság Rare-vonalon. Az angol szupercsapat köszöni szépen, jól van, és öt játékon dolgoznak, amiből három már játszható állapotban van. Végül kaptunk egy lendületes zenére ügyesen összevágott kis mixet a kiállított Xbox-játékok egy részének főszereplésével, kis kedvcsináló gyanánt. A legnagyobb üdvrivalgás az új Conkert, a StarCraft: Ghostot, a Ninja Gaident, a Counter-Strike-ot, és azt bizonyítandó, hogy a résztvevők nem vették túl komolyan magukat, az új SpongeBob SquarePants-játékot fogadta (ha pedig mégis, akkor már igazán nagy a gáz a jenkiknél).

Eddig nagyon jól éreztük magunkat, viszont itt kicsit meglepődtünk a sajtótájékoztató alakulásán: pár percig tartó, önfeledten éneklő és táncoló amerikai ifjoncokat mutató videó után a szó a Microsoft által „Digital Entertainment Lifestyle"-nak hívott valamire terelődött, és ebben nem igazán voltunk otthon. Ennek középpontjában az Xbox Music Mixer nevű „játék" lesz, amihez egy mikrofont is mellékelnek. Ezzel az Xboxra másolt zenéket mixelhetjük, alakítgathatjuk, vagy akár a hangsávot leszedve róluk karaokezhetünk is egy jót (ennek élő bemutatását megtalálod DVD-nken). Ráadásul digitális fényképeket is feltölthetünk konzolunkra, és ezeket aztán effektezhetjük, zenékkel dobhatjuk fel őket, és így majd „digitálisan szórakoztató életmódunk" lesz. Na persze. A zenés-táncolós játékok sikereit tekintve (no meg abból kiindulva, hogy a Sony is ilyesmit igyekszik előtérbe tolni az újonnan bejelentett PSX-szel) a kezdeményezés pénzügyileg akár még be is jöhet; bennünket lázba hozni viszont nagyon nem sikerült. A cél mindenesetre az, hogy a játékipart ugyanolyan mindennapos szórakozási formába öntsék, mint amilyen helyzetben a filmgyártás vagy zene-biznisz van. Akit mondjuk Halo 2-vel nem lehet felizgatni, az talán lázba jön attól, ha kedvenc dalocskáját énekelheti.

Szerencsére viszonylag hamar véget ért ez a része a sajtótájékoztatónak, és következtek az újabb ígéretek; amikre hivatkozva jövőre megint fényezhetik magukat a srácok. Jövő ilyenkorra már több mint száz Xbox Live-kompatíbilis játékot ígérnek. A mindössze pár pillanatig mutatott listán néhány érdekességet is felfedeztünk, például nem egy, hanem rögtön két új Tenchut, négy Star Wars-játékot, és két Tom Clancy-kreációt (sőt, egy harmadik is jön, ugyanis azóta már kiderült, hogy a Splinter Cell folytatása támogatja majd az online kooperálást).



Maga az Xbox Live is megújul, egyrészt ősztől lecserélik az Xbox főmenüjeként funkcionáló Dashboardot, másrészt pedig végre úgy is beszélgethetünk a barát-listánkon levő emberekkel, hogy nem kell bejelentkeznünk egyik játékba sem. (Az más kérdés, hogy a telefontársaságok ehhez nem vágnak túl jó képet, hiszen így akár az óceán túlpartjára is ingyen dumálhatunk.) Megpróbálják az embereket jobban hozzákötni az Xbox Live-hoz, például ha valaki úgy gondolja, akkor kérheti, hogy az új letöltésekről, invitálásokról, bajnokságokról folyamatosan tájékoztassák. Ez a laptopra érkező emailtől a mobilon kapott SMS-en át a PDA-k instant üzeneteiig terjedhet. Azt mondjuk nehéz elképzelni, hogy például egy bankár berekeszt egy tárgyalást, mondván fontos klánmeccse kezdődik fél óra múlva, viszont az iskola-ellógások sűrűségét komolyan megnövelheti ez a Live Alertnek nevezett rendszer.

Ezt már csak az XSN Sports, egy új brand bemutatása követte (lásd kicsit odébb), majd utolsó csapásként a legnagyobb ágyú, a Halo 2 elsütése (aki ennél nagyobb képzavart ír, az hazudik). Erről később még áradoznék, legyen elég annyi, hogy mindent lemos a pályáról (*Melyikről? – Reiker*).

A Microsoft a kiállításon is remekelt, különösen az a hír töltheti el örömmel az Xbox-tulajokat, hogy a mindenhol a „Show játéka" megtisztelő címet elnyert Half-Life 2 is érkezik a gépükre. Lehet, hogy ez csak egyszeri csoda volt, de idén úgy fest, a Microsoft vitte a pálmát.

Mesélj nekünk, Molyneux bácsi!

FABLE	
Fejlesztő:	Big Blue Box
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

Az megszokott dolog, hogy egy fejlesztőcsapat még a Holdat is leígéri az égről, ha a készülő játékuk körüli hírverésről van szó. Sokan azt hitték, hogy az újonc csapat, a Big Blue Box is csak felelőtlenül beszélt a levegőbe – szerencsére az angol játékfejlesztő-legenda, Peter Molyneux melléjük állt, és azóta teljes mellszélességgel a csapat érdekében hirdeti az igét. Közvetlenül a fejlesztésben nem vesz részt, hiszen saját brigádja, a Lionhead jelen pillanatban négy játékon is dolgozik, de állandó ötletgazdaként, tesztelőként ott segít, ahol tud, ráadásul a PR-teendőket is magára vállalta. Ez már a harmadik E3 volt, ahol ő mutatta be a játékot a sajtó képviselőinek, ám több ilyen nem lesz: még három-négy hónap, és a játék elkészül, várhatóan az Xbox második születésnapján érkezik a boltokba.

A Fable egy igazi SZEREPjáték lesz, nem csak egy fantasy környezetbe helyezett mászkálós-szintlépős játék, mint amilyennel oly sokszor találkozhatunk. Karakterünk egy hős, sőt, Hős lesz, az emberek bámulatának tárgya. Persze nem rögtön a játék elején, hiszen 15 éves fejjel kezdjük meg kalandunkat, közvetlenül, miután családunkat lemészárolták. Karakterünket a bosszúvágy fűti, a fő történetszál ekörül fonódik – de ettől eltekintve tulajdonképpen azt csinálunk, amit csak akarunk. A világ, amelyben élünk, igencsak hősközpontú: még saját céhük is van. Itt egy hivatalnok ad küldetéseket, sokszor ugyanannak a feladatnak a két oldala közül kell választanunk: megvédjük a banditák által fenyegetett paraszt házát, vagy épp ellenkezőleg, elszegődünk bérgyilkosnak; kiszabadítjuk az elrabolt lányokat egy szekta fogságából, vagy inkább leszállítunk nekik még pár csitrit.

A választás joga a miénk – csak azt tartsuk mindig szem előtt, hogy tetteink kihatnak az emberek rólunk alkotott véleményére. Nyilván, akit párszor megverünk, az utána neheztel ránk, de ennél sokkal többről van szó. A bemutató, és az utána következő interjú rengeteget elárult a Fable mélységéről. Hősünk beért egy régóta nem látogatott faluba, ahol a legtöbben tojtak a megjelenésére. Nosza, elindult a céhbe, ahol elvállalta, hogy utánanéz pár elrabolt asszonyszemélynek. A céh előtt álló kis emelvényen – magasabb díjazás és több tisztelet reményében – fogadkozott, hogy nemhogy a küldetést teljesíti, de azt még meg is nehezíti a maga számára. (Mondjuk nem használ fegyvert, vagy egy időkorlátot szab magának.) A falubéliek az esküt hallva egyre lelkesebbek lettek, a végén már tapsvihar üdvözölte minden lépését. Ezt követően sikerült kiszabadítania a ketrecben tartott hölgyeket (akik a sorsukat eldöntő csata alatt végig lelkesítő kiáltásokat hallattak), majd dolga végeztével visszaslattyogott a falucskába. Rögtön a kapuban meglátta egy gyerkőc, és harsányan üvöltözve körberohant, hogy mindenkinek elmondja, megjött a nagy hős. Természetesen a kimenekített menyecskék olvadoztak hősük megjelenésétől, egyikük még egy félre nem érthető ajánlatot is tett. Ennek persze nagyon nem örült kedves neje, akit már egy éve hanyagolt. A perszóna valami érthetetlen okból kiabálva üdvözölte férjurát – aki a pofonjaitól és a rikácsolását hallva íziben el is menekült „édes otthonából". Ez persze a gyávák megoldása, mint Molyneux elmondta: „ha túl sok gondot okoz, megölheted a tyúkot, mert ha ügyesen csinálod, senki nem jön rá". Szinte bármelyik nőt feleségül vehetjük, bár ehhez különböző feladatokat kell teljesítenünk: van, aki odaadó hódolóját bérgyilkosként teszteli, másnak viszont elég a rendszeres virágcsokor. Lehet gyermekünk is, sőt, akár boltot is nyithatunk, és pár hónapos, netán egyéves szünetet is tarthatunk kalandjaink között. Többet nem nagyon, mert ez már hősi státuszunk elvesztéséhez vezethetne – azt meg ugye nem szeretnénk...



A világot természetesen más hősök is lakják, ők szintén kialakítják véleményüket rólunk. Van, aki rögtön megkedvel minket, és persze van, aki nem bírja elviselni látványunkat. A játék cirka felénél futunk össze először Jackkel, a vidék leghatalmasabb hősével; de hogy ki ő, és mi köze van szüleink vesztéhez, azt csak szorgos kutatómunkával deríthetjük ki. Lehetőség lesz kooperatív módra is, játékállásukat egy másik játékállásra betöltve saját figuránkat hívhatjuk elő az ő világában. Így együtt is lehet kalandozni, de ha az átmásolt karaktert senki sem irányítja, akkor egyike lesz a vidék többi hősének: harcol, küldetéseket teljesít és megpróbál Jacknél is népszerűbbé válni...

A harcrendszer leginkább az Onimusháéra hasonlít, bár itt sokkal többféle fegyver lesz, és mindegyik egyedi statisztikákkal, kombókkal bír. A mágiát itt Willnek, azaz akaraterőnek nevezik, és a hatás-ellenhatás elvén működik: minél erősebbre fejlesztünk ki egy varázslatot, annál többet vesz ki belőlünk használata, az erősebbek akár hónapokkal is öregíthetnek minket.

A játék mögött álló mesterséges intelligencia egész lenyűgöző, mert bármit csinálunk, arra mindenki egyedileg reagál: csodálnak minket, vagy kiröhögnek, ránk támadnak, vagy megveregetik a hátunkat, leutánozzák öltözékünket, vagy undorral fordulnak el tőlünk... A Fable élő világa lenyűgöző – csak abban reménykedünk, hogy tényleg tartani tudják az idei megjelenési időt.





A király visszatért

HALO 2	
Fejlesztő:	Bungie
Megjelenés:	2004. november
Tetszésindex:	★★★★★



„Mielőtt megmutatnánk nektek új játékunkat, szeretnénk elbüszkélkedni a Microsoft marketingrészlege által összeállított nagyszerű PowerPoint-prezentációval, amely körvonalazza a Halo 2 új tulajdonságait, és azt, hogy mindez hogyan illeszkedik a cég átfogó .NET-stratégiájába". Így kezdődött az E3 egyik legjobban várt (és leghosszabb ideig is tartó) bemutatója – a show második napján három órába is beletelt, mire valaki bejutott a Halo 2-nek szentelt fémházba. Ezek a kilátások mindenkit megriasztottak, de szerencsére a képernyőn megjelent az első részből ismert őrmester, és levágta a következő monológot: „Ezek a srácok nem azért várták ki a sort, hogy ezt a baromságot hallgassák. Húzz el innen öreg, és kezdődjön az igazi tánc! Amit most látni fogtok, az egy igazi bevetés; nem valami előre felvett szarság (barátságos célzás a Half-Life 2-re és a Doom 3-ra). A csapataink elfoglalnak egy várost, és a rohadék idegeneket visszarugdossák a sztratoszférába! Fényeket ki!"

És akkor megkezdődött a kiállítás talán legélvezetesebb nyolc perce: egy fél pálya a Halo 2-ből, Joe Statennek, a játék vezető designerének prezentációjában. A küldetés a Földön játszódik, New Mombasa futurisztikus városában. A felújított páncélban feszítő MasterChief – természetesen vele van Cortana is, az első részben is szereplő mesterséges intelligencia – egy Pelican segítségével landol a Covenantok ostroma alatt álló városban. A sietve kialakított bázison orvosok rohangálnak, kétségbeesett katonák vonszolják sebesült társaikat, egyszóval az egész játék él. Természetesen a Chief nem szanitécnek jött, hanem gyilkolni, és hamarosan hasznát is veszi új, távcsővel ellátott gépfegyverének. A Főnöknek ismerős Gruntok esnek áldozatául, aztán amikor gépágyúra kap, már a környezet se nagyon bírja: az idegenek által blokáddá összetologatott autók, még épen maradt hirdetőoszlopok robbanása tarkítja a terepet. Aztán amikor főhősünk megkapja a két mikro-Uzit, mindenki hangos éljenzésben tör ki – csakúgy, mint a kiállítás előtti sajtótájékoztatón. Várhatóan több fegyvert lehet majd duóban használni, akár eltérőeket is – a hátrány ilyenkor persze az, hogy nem tudunk gránátozni. Ezt követően megtekinthetjük, hogy MasterChief immár ki tud tekinteni a sarkok mögül – bár ez igazán akkor jön jól, ha nem akarunk feltűnést kelteni, egy ilyen mészárszékben nem sok szerepe volt –, majd azt is, hogy a mellénk szegődő katonák eszesebbek lettek 2001 óta. A Halo 2-ben ugyanis már ők is tudnak Warthogot vezetni, és nem csak a gépágyú kezeléséhez értenek. Apropó, gépágyú: a demóban szereplő terepjárókon nem ez volt, hanem valami más fegyver: sokkal lassabb volt, viszont cserébe igencsak megizmosodott. Nemsokára megjelennek az új Phantom repülők; a Covenant erők új, erősen felfegyverzett csapatszállítói. Szerencsére viszonylag könnyű lelőni őket: a Halo 2-ben ugyanis minden járműnek lesz egy gyenge pontja – ha azt sikerül egyszer-kétszer eltalálni, máris egy szép tűzgömböt idézünk elő, viszont ha máshol próbálkozunk, akkor ehhez jóval több lőszerre lesz szükség. (A Warthognál például a motor, a Ghostnál pedig az antigravitációs egység jelentik az Achilles-inat.) Az utolsó bemutatott újdonság talán az egész bemutató leglátványosabb része volt, a legnagyobb örömujjongást mindenesetre ez okozta. Arról van szó, hogy a MasterChief a viszonylag lassan mozgó járművek felett át tudja venni az irányítást: a demóban egy Ghostra sikerült ráugrania, majd még egy gombnyomással később az eddig pilótáskodó Elite-et lerúgva a gépről, át is vette a suhanó irányítását. Mint ahogy azt a Halo első részében is megszokhattuk, taktikáinkat ellenfeleink is ismerik: pár pillanattal korábban ugyanis MasterChief terepjáróját egy Brute foglalta el ugyanilyen módon.



Mivel számomra az újgenerációs gépeket illetően a Halo magasan a legkedvesebb emlékem, borzasztó kíváncsi voltam a folytatásra. Mivel a kiállítás előtt nem sokkal jelentették be, hogy a megjelenést 2004-re tolták, még abban sem voltam biztos, hogy ki lesz állítva – és pozitívan csalódtam, mert még játszható is volt (igaz, nem számomra). Ráadásul amit láttam, maximálisan meggyőzött – a Bungie pontosan tudja, hogy miért imádták az emberek az eredetit, és ezekre a dolgokra hegyezik ki a folytatást: intenzív harc nagyszerűen taktikázó társakkal még ördögibb ellenfelek ellen. Mindehhez adjuk hozzá az egyelőre semmilyen formában nem részletezett Xbox Live-játékot, az új fegyvereket, új járműveket, és a kanyargós sztorit, melynek anyabolygónk csak az egyik állomása. A grafikáról még nem esett szó, legyen elég annyi, hogy a Halo 2 minden tekintetben a legszebb konzolos játék (esetleg a Doom 3 megszoríthatja, de abból még nem láttunk konzolos videókat), különösen az új árnyékolási-megvilágítási megoldásoktól esett le állunk.

Bekövetkezett, amit nem hittünk volna: nagyon úgy néz ki, hogy a Halo 2 minden tekintetben magasan jobb lesz elődjénél... *(Ja, szépen agyonscriptelték a demót... a Half-Life 2... az igen! – Reiker)*

Egy kis – XSN – torna senkinek sem árt

AMPED 2	
Fejlesztő:	Microsoft Game Studios
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

TOP SPIN	
Fejlesztő:	Power and Magic
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★☆

Links 2001	
Fejlesztő:	Microsoft Game Studios
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Microsoft az E3-at megelőző sajtótájékoztatón jelentette be, hogy sportjátékaik számára egy új brandet alakítanak, amely az XSN Sports névre hallgat. Az augusztusban az NFL Fever 2003-mal induló sorozat idén hat taggal jelentkezik, de később kiszélesítik a kínálatot, akár más kiadók is megkaphatják az XSN logót – feltéve, ha beépítik a játékaikba az új megoldásokat.

Mi is az az XSN? A Microsoft szerint egy szolgáltatás, ami megreformálja a sportjátékokat – mi idáig nem mennénk el, mindenesetre nagyon jó ötleteket hallottunk. Az egésznek az alapja a www.xsnsports.com weboldal, amely természetesen PC-ről elérhető. Itt minden lehető statisztikai adatot megtalálhatunk az addig lejátszott meccsekről és a játékosokról, ami csak elképzelhető. Emellett a Microsoft, vagy akár a játékosok is szervezhetnek bajnokságokat, és a meccsről szóló értesítőket nem csak az Xbox Live-on keresztül küldhetik el, hanem emailen és SMS-en keresztül is. A játékosok feltehetik a weboldalra a legjobb góljaik/trükkjeik/pontszerzéseik visszajátszását, amit aztán bárki megnézhet. Indul egy online magazin is, ami játékokra lebontva foglalja össze az elmúlt hét eseményeit, különösképp odafigyelve az átfogó statisztikák első tíz-húsz helyén tanyázók meccseire – a tervek szerint igazi hírességeket fognak „kitermelni".

És hogy milyen játékok fogják ezt a rendszert idén támogatni? A három csapatjátékkal (NFL Fever 2004, NHL Rivals 2004, NBA Inside Drive 2004 – a rövidítések magukért beszélnek a téma tekintetében) csak pár percet foglalkoztunk, de azt mindről elmondhatjuk, hogy nagyon jól néznek ki, viszont – egyelőre – a játékmenet tekintetében nem nyújtanak semmi kiemelkedőt, vagy újdonságot.

Ezzel szemben az Amped 2-höz testi erőnket kihasználva törtünk be, félrelökdösve minden akadályozó tényezőt. Kedvenc snowboardos programom második része kicsit talán könnyebben játszható lett, mint az eredeti, de valódi szimulátor-jellegét nem hagyták el. A landolásoknál, ugrásoknál most is nagyon oda kell figyelni, ha nem akar az ember orron csúszni pár métert. Újítás az ún. „butter" mozdulat, ami egyenértékű a Tony Hawkok manualjával: ezt végrehajtva lesz pár másodpercünk, hogy belekezdjünk egy új trükkbe, vagyis ezzel összefűzhetjük azokat, természetesen pontszorzókért cserébe. A másik új dolog, hogy a szépen kivitelezett mozdulatok ezúttal sokkal több pontot érnek, a tökéletes landolás, a pontos ütemű pördülések vagy a grindolás közbeni gondos egyensúlyozás mind hatalmas bónuszokat jelent. A fentiek mellett méreteiben is megnövekedett a program (kétszer annyi valódi hegy, 14 valódi deszkás, ezer új trükk, 300 új, független kiadóktól érkező zeneszám a korongon, több száz eltérő ruha/deszka/sapi), és a grafikát sem hagyhatjuk említetlenül: az Amped 2 talán a show legszebb sportjátéka volt! És persze ott van a XBL-támogatás, nyolcan csúszhatunk egyszerre ugyanazon a hegyen, akár együtt, versenyezve, akár messze egymástól. Az XSN-támogatás keretében a videósok által megörökített ugrásainkat, trükkjeinket cserebérélhetjük.



Amped 2

Az Amped teljes megelégedésünkre szolgált, de néhány csúszás után (addig nem voltam hajlandó elmenni, amíg fel nem kerültem a napi ranglista elejére – igaz, csak két óra telt el nyitás óta, de sikerült!) átnyergeltünk a teniszre. A Top Spin leginkább a Virtua Tennis-szériára hasonlít, bár annyira azért nem játéktermi az irányítás. A teniszprogramoknál megszokott egyszerű kontrollal ugyanis szakít a Top Spin, minden gombot használnunk kell az irányítón. A fehér és a fekete gombok különösen érdekesek, ezekkel ugyanis az egyes pontok után befolyásolhatjuk karakterünk emócióit. Az előbbivel örömkiáltást hallathatunk, vagy erős nyomás (mivel analógok a gombok, ennek is van szerepe) esetén térdre hullhatunk, míg az utóbbival undorodva nézhetünk, vagy akár McEnroe-féle hisztirohamokat is levághatunk. Ennek ráadásul a játékmenetre is szerepe lesz, ha sokat vidámkodunk – okkal –, akkor a közönség mellénk fog állni, és nekünk drukkol: ilyenkor sportolónk belép egy „zónába", és kis ideig megállíthatatlan lesz, a rizikós ütések nagyobb eséllyel jönnek be (ezeket összehozni elég nehéz, kombózni kell ugyanis), mint egyébként. Hogy az átkozódások milyen hatással járnak, azt egyelőre nem közölték. Emellett említést érdemel a karakter-készítő, hiszen a 16 igazi teniszező (Kurnyikova is lesz) mellett saját magunkat is „meg kell alkotni". Mivel összesen 30 változón állíthatunk, egyenként akár kéttucatnyi opcióval, biztos, hogy nem fogunk egyforma sportolókkal összefutni az Xbox Live-ozás közben. A grafika itt is kiemelkedő, különösen a 20.000 poligonos karakterek, és mozgásaik élethűek (a neves játékosok egyedi mozgáskultúrával rendelkeznek).



Top Spin

A fentiek mellett a Microsoft egy golfjátékkal is készül, de lévén nem vagyunk a stílus rajongói – legalábbis a teljesen realisztikusaké biztos nem – nem tudtunk sokat kezdeni a Links 2004-gyel. Az ütés a bal analóg karral történik, és a fejlett fizikai rendszer teljesen valósághű labda-viselkedést ígér. Karakterünket itt is részletesen megformálhatjuk, öltöztethetjük, és még statisztikáinak növelésére is oda kell figyelni. Online bajnokságokban is részt vehetünk, és akár közelről is megnézhetjük ellenfelünk ütéseit, vagy csak messziről dühönghetünk, amikor a fák mögül meghalljuk a tőle extázisba esett közönség lelkes kiáltásait.

Mi kapható 375 millió dollárért?



Hogy az oldal tetején díszelgő rendkívül frappáns kérdésre válaszoljak: az angol Rare szupercsapat, a Nintendo egykori koronagyémántja. Amikor tavaly szeptemberben a Microsoft bejelentette, hogy ekkora summát fizet a Rare tulajdonjogáért, a legfontosabb kérdés, ami felmerült, hogy az üzletnek köszönhetően milyen játékok érkeznek az amerikai cég gépére. Az első két évre öt programot ígértek, ami a Rare határidő-benemtartási sorozatát ismerve képtelenségnek tűnt. Ám úgy néz ki, hogy a Microsoftos hajcsárok hatékonyan korbácsolnak, így három játék már játszható volt (igaz, csak az egyik jelenik meg idén). A maradék kettőről természetesen próbáltunk érdeklődni, de konkrét információt csak az egyikről kaptunk: a Perfect Dark folytatását jövő év végén tervezik kiadni, és a bemutatót tartó fejlesztő szerint fantasztikus lesz (ez nyilván egy elfogulatlan vélemény...) Az utolsóról viszont még ennyit sem sikerült kiderítenünk, ezt valószínűleg csak az őszi X03 fesztiválon ismerhetjük meg. Az Xbox-stand egyik sarkát a három játék számára kerítették el, így mindenféle mászkálás nélkül tölthettünk el közel két órát a trióval, egy mindentudó Rare-es fejlesztő társaságában. Elsőként a két éve már GameCube-ra bemutatott Kameot néztük meg. Itt egy kis tündért – ő Kameo – kell a Gonosz Trollkirály ellen harcba vezetnünk. Bár ő maga teljesen védtelen, semmiféle módon nem tud közvetlenül támadni, azért bőven lesz küzdelemben részünk. Egyrészt ott van a mókagyárosként, lexikonként és távolsági fegyverként funkcionáló kék sárkányunk, Meepo, akit labdává gyűrhetünk, és odavághatunk egy ellenfél képébe. Az igazi hatalmat azonban nem ez, hanem az elkapható szörnyek jelentik. A kölyöklényeket ugyanis rabul ejthetjük, és ha kellőképpen etetjük őket (azaz megoldjuk a hozzájuk tartozó alküldetéseket), akkor kezeink alatt nőnek fel. Ez azt jelenti, hogy bármikor felvehetjük alakjukat, és persze ezzel együtt különleges támadásokat is kapunk. Összesen 18 különféle szörnyet ejthetünk fogságba, a kiállításon ezek közül mi hármat próbálhattunk ki. Az egyik, egy bokszkesztyűs növény volt, aki állcsúcsra mért ütésekkel operált, képes volt a földbe besüllyedni, és úgy közlekedni. A második egy gömb alakú lény volt, aki lábait behúzva elemi erővel csapódhatott az ellenfelekbe. Az utolsó volt a legmókásabb, ez ugyanis egy kövekből összeálló gólem volt, ami saját darabjait hajigálta szerteszét – találat után ezek szépen visszagurulnak eredeti helyükre. A grafika egész jó – mindenesetre nagyon színes – és a különféle lények is igen mókásak voltak; a Rare rajongói elégedettek lesznek vele.



A tündéri kalandok után valami sokkal „komolyabb" következett, mégpedig a Conker: Live & Uncut. Az N64 végnapjaiban megjelent Conker nagy rajongótábort szerzett, elvégre a cuki játékairól ismert Rare akkor egy részeges, mocskosszájú mókust tett meg a Bad Fur Day főhősévé. Az új rész címében az Uncut is erre vonatkozik, ugyanis megkapjuk szőröstül-bőröstül az eredeti játékot, rengeteg kisebb-nagyobb extrával. Kapunk például néhány, az eredetiből időhiány miatt elhagyott új pályát, 5.1-es Dolby zenéket a továbbfejlesztett grafikával együtt, no meg azokat a káromkodásokat, melyeket a Nintendo annak idején kicenzúrázott. Sajnos az egyjátékos módot nem tudtuk kipróbálni, mert a Microsoft inkább a Live-ra helyezte a hangsúlyt. Nyolc gép volt összekötve (a végleges verzióban 16-an játszhatnak együtt), és csak egy pálya volt játszható. A Blitzkrieg nevű szint meglehetősen kicsi volt, és ideális harcmezőt képezett a mókusok és a macik véres küzdelmének. A grafika nem volt nagy szám (persze az eredetinél sokkal jobb), de a játék nagyon élvezetes volt, mintha egy kevésbé realisztikus Counter-Strike-kal játszottunk volna.

A harmadik Rare-program a Grabbed by the Ghoulies volt, egy igazi meglepetés, mert erről a programról az E3 előtt csak a nevét lehetett hallani. A játék egy „humoros horror-kaland", legalábbis a fejlesztők elmondása alapján. Mi mondjuk inkább hoznánk rokonságba egy Streets of Rage-féle bunyós játékkal, mintsem a Luigi's Mansionnel. Hősünk, Cooper a barátnőjét megmentendő érkezik a Ghoulhaven Hallba. Itt aztán hamar szembesül a ghoulie-k seregeivel: zombik, pókok, vámpírok és szellemek által megszállt székek támadtak ránk (25 különféle ellenfél lesz, mindegyik egyedi támadásokkal és MI-vel). Az irányítás fura: a bal analóg kar Coopert mozgatja, a jobb oldalival pedig támadhatunk – amerre húzzuk, arra ütünk vagy rúgunk. A különböző tereptárgyakat is felkaphatjuk, és amíg szét nem törnek, azokkal is apríthatjuk az élőholtakat. A játék meglehetősen kemény volt, a szörnyek ugyanis gyakran egyszerre tucatnyian esnek a nyakunkba, és rengeteget kell taktikázni, amíg mindenkit le nem tudunk verni. A teljesen egyedi grafika illett a játékhoz, a hangok pedig egyenesen fantasztikusak voltak.

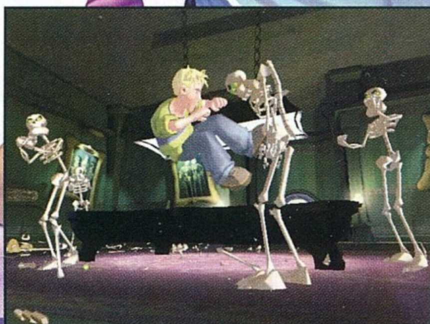
KAMEO	
Fejlesztő:	Rare
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★★☆

CONKER: LIVE & UNCUT	
Fejlesztő:	Rare
Megjelenés:	?
Tetszésindex:	★★★★☆

GRABBED BY THE GHOULIES	
Fejlesztő:	Rare
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★☆


Kameo: Elements of Power


Conker:Live & Uncut


Grabbed by the Ghoulies







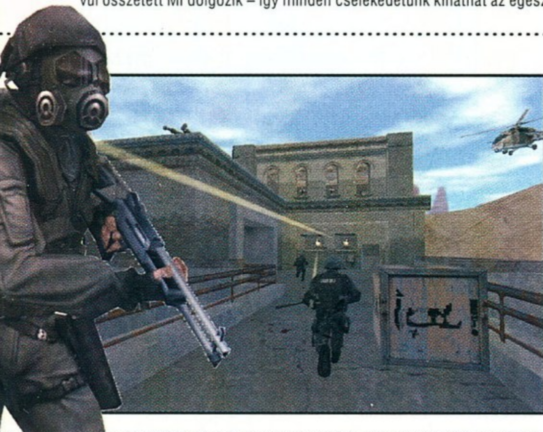
Előző számunkban bővebben is beszámoltunk a Peter Molyneux által segített Intrepid akciójátékáról, most pedig élőben is szemügyre vehettük. Érdekes módon az alkotók – nekünk Al Cullum, fődesigner mutatta be a programot – sokkal szívesebben nevezik játékukat az „első őskori szenvedés-szimulátornak". Mégpedig azért, mert kicsiny törzsünkre rengeteg veszély hárul, és igen körültekintően kell őket terelnünk, okosítgatnunk és irányítanunk, hogy mindenki a lehető legtöbbet nyújtsa az egész csapatért. Fő feladatunk az lesz, hogy benépesítsünk egy hatalmas – hat óriási pályára bontott – világot. Mi a törzs vezetőiként funkcionálunk, de bármikor átvehetjük az uralmat valamelyik törzstag felett – ők öt kasztba (vadász, építő, sámán, felderítő és búvár) vannak sorolva, de még az egy típusba tartozók is eltérő képességekkel rendelkeznek. A grafika csodálatos, a Halo 2 és a Fable mellett a show legszebb konzolos játékai közé kell sorolnunk. Magából a játékmenetből nem sokat láttunk, de az ígéretek hatására csorgatjuk a nyálunkat: a játék mögött egy ökoszisztéma-szimuláció és egy rendkívül összetett MI dolgozik – így minden cselekedetünk kihathat az egész környékre.

B.C.

Fejlesztő:	Intrepid
Megjelenés:	2004. március
Tetszésindex:	★★★★★







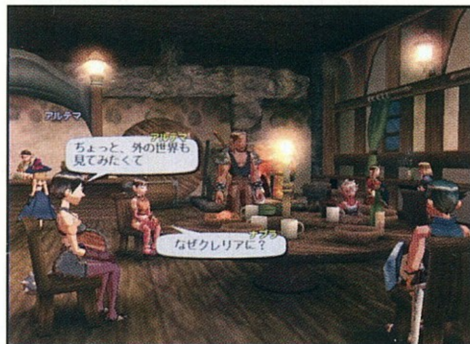
Mivel a Halo 2 megjelenését jövőre tolták, karácsonykor a Counter-Strike lehet az Xbox Live sikerprogramja. Akár 16-an is vadászhatnak egymásra az interneten keresztül, de azokra is gondoltak, akik ezt nem tudják kipróbálni. Kapunk ugyanis 20 egyjátékos küldetést (mindegyiket kisebb szintekre bontva), ahol ugyan csak a terroristaelhárítókkal lehetünk, viszont társainknak parancsokat adhatunk, és akár kooperatív módban is teljesíthetjük őket. Így játszva kapunk néhány új fegyvert is (Molotov-koktélt, rakétavetőt), ám ezekről egyelőre nem tudunk nyilatkozni, lévén csak egy nyolcfős deathmatchet tudtunk kipróbálni a vadiúj Vostok pályán (multiplayer-térképekből 15 lesz). Meglepetésünkre a fejlesztők életképes megoldást dolgoztak ki a körök elején aktuális fegyvervásárlásra (a CS-ben a terroristák és az őket elhárítani kívánó ügynökök harcolnak, és az egyes körök elején mindenki addigi teljesítményétől függő pénzből vehet felszerelést), a D-pad és a ravaszok segítségével gyerekjáték volt megvenni kedvenc Steyr AUG-unkat. A grafikán ugyan javítottak, bár azt azért hozzá kell tenni, hogy talán ez volt a legcsúnyább játék a Microsoft-standon. A gyilkolászás önmagában is nagyon élvezetes volt, hát még az ígéret, miszerint a Ritual minden eddiginél gyakrabban fog letölthető dolgokat (pályák, karakterek, esetleg fegyverek) kiadni – sőt, PC-n mi is készíthetünk ilyeneket, amit ők elbírálnak, és minőségi alkotás esetén akár közkézre is adhatják.

COUNTER-STRIKE

Fejlesztő:	Ritual és Valve
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Fejlesztő:	Level 5
Megjelenés:	2004. első fele
Tetszésindex:	★★★★★



A TFLO a Microsoft elmondása szerint az első kizárólag online játszható RPG lesz Xboxon, és kezdésként igyekeznek nagyot robbantani. A True Fantasy nem csak látványával lógott ki az E3-on bemutatott MMORPG-k közül (persze ezek legnagyobb része csak PC-re érkezik), de maga a játék is más stílusú lesz kicsit. Karakterünk ugyanis nem csak egy, a harci képességeit meghatározó kaszt (pl. boszorkány vagy harcművész) tagja, de valamilyen polgári foglalkozást is választhat. Ezekből is legalább tucatnyi lesz, a szakácstól az építészig sokféle szakmát kitanulhatunk. A játék igen kiterjedt lehetőséget nyújt a lakberendezésre, szinte Simset megszégyenítő lehetőségeket kínál a drága pénzen megvett kutricánk egyedivé formálására. Persze akit a harc, a tápolás érdekel, az is megtalálja a számítását, a kalandozók legfeljebb tízfős csoportokban járhatják be a több száz négyzetkilométeres vidéket. A harc hasonló a Final Fantasy XI-hez (és szinte minden más MMORPG-hez): amíg nem avatkozunk bele az eseményekbe, karakterünk az előre beállított támadásait használja, de ezt bármikor felülbírálhatjuk. A True Fantasy nagyon hangulatos, és ami talán fontosabb, újításokkal teli volt – kár, hogy hozzánk csak igen sokára ér el...

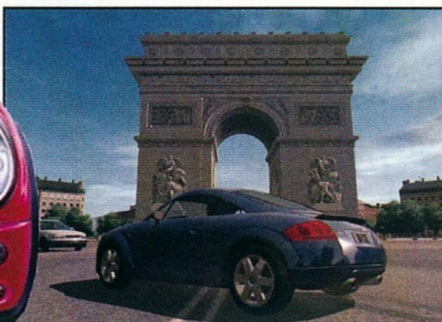


MIDTOWN MADNESS 3

Fejlesztő:	Digital Illusions
Megjelenés:	2003. Június
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Midtown Madness harmadik része kicsit elüt az eddigi – csak PC-n megjelent – epizódoktól, ugyanis azok csak a versenyzésről szóltak, ezúttal viszont kapunk a Driverhez hasonló karriermódot is. Két város áll rendelkezésre (Washington és Párizs), melyek mindegyike jónéhány, négy küldetésből álló foglalkozást kínál fel. A pizzafutárkodástól vagy a postáskodástól kezdve a limuzinsofőrködésen át egészen a kaszkadőrködésig juthatunk, a legutolsóként megnyitható foglalkozás pedig a titkosügynök. Ezek meglehetősen változatosak, ráadásul azért a versenyre vágyókat sem hanyagolták el: rengeteg játékmód várja a vállalkozókat. Természetesen ezek mindegyikében megjelennek a rendőrök, akik igen nagy hévvel dózerolják le a KRESZ megsértőit. A játék legfeljebb nyolc fő részére támogatja az Xbox Live-on keresztüli netes játékot, és itt is lehetőségek széles tárházával szembesülhetünk. A Capture the Goldban mindenki az arannyal teli zsákra vadászik, majd ha megvan, megpróbálja elvinni a kijelölt helyre – ezt próbáltuk ki a kiállításon, és izgalmas őrjöngésben volt részünk. A Tag-módban a fogó – a rendőr – az elfogottakat is rendőrré változtatja, és az utolsó civil nyer. A Stayawayban egy préda van, és aki nekimegy, az veszi át a helyét. A grafika ugyan a PGR 2 mellett kicsit gyengének tűnt (a képek kicsit csalókák), de legalább a sebességgel nem volt gond.







Crimson Skies

Fejlesztő:	Microsoft Game Studios
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Crimson Skies már tavaly is ki volt állítva, és akkor mindenki őszi megjelenésről beszélt. Így az első kérdésünk az volt, hogy minek köszönhető az egy éves késés. A játékot bemutató fickó ezt egy dologgal magyarázta: későn jött az ötlet, hogy Xbox Live-támogatás is kellene a Crimson Skiesba, és mivel a 16 játékos számára lehetőséget adó online arénák elkészítése nem volt könnyű (sőt, még mindig nem készült el, nem is tudtuk kipróbálni), így ennek be kellett következnie. Cserébe átalakították a játék felépítését (lineáris küldetések helyett az egyes helyszíneken a játékos maga választhatja ki, hogy milyen feladatokat akar teljesíteni), ha már ott voltak, megtriplázták a missziók számát, és immár lehetőség van a küldetések alatt is a landolásra. Ez azért hasznos, mert a gépből kipattanva beülhetünk légelhárító ágyúkba, vagy begurulhatunk egy gyorsjavító üzembe. A küldetések között új gépeket, fegyvereket és kütyüket vehetünk – nekünk legjobban a villámszóró, illetve az egyhelyben lebegés képességét adó rotor tetszett (ezzel nagyszerűen lehetett kombózni a zoommal rendelkező fegyvereket).











Project Gotham Racing 2

Fejlesztő:	Bizarre Creations
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

A PGR első része az Xbox startjának egyik legsikeresebb programja volt, több, mint egymillió példányban kelt el azóta. A fejlesztők már másfél éve dolgoznak a folytatáson, és mint azt egyikük, a vezető designer a kiállításon elmondta, céljuk az volt, hogy a hibákat kijavítsák, a jó dolgokat pedig felturbózzák. Ennek keretében egyrészt sokkal változatosabb pályákat kapunk, kicsit megkönnyítik az előrejutást (a kudos-rendszer megmarad – azaz a stílusos manőverekért pontokat kapunk –, de az öt nehézségi szint mindenkinek tudásához illő kihívást nyújt), és ötvennél is több kocsit pakoltak a játékba.

Másrészt sokat fejlesztettek az amúgy is kiváló grafikán (a visszajátszások néhány ravasz effektnek köszönhetően teljesen valósághűek), és persze immár teljesen Xbox Live-kompatibilis a program: nyolcan száguldozhatunk a hét világváros utcáin (az E3-on egy moszkvai futamot próbáltunk ki), folyamatos beszéddel, egyetlen szaggatás nélkül. A legjobb időket futó játékosok eredményei szellemautó formájában letölthetőek lesznek, így a legprofibbak taktikáit is tudjuk tanulmányozni.

A pakkot még 150 zeneszám teszi kerekké, mindegyiket az adott város legnépszerűbb együttesei és DJ-i adják.

Sudeki

Fejlesztő:	Climax
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★★☆

Mivel igazi szerepjátékból eddig csak egy volt Xboxon, az első játék, amit kipróbáltunk a Microsoft standján az angolok által – néhány ex-Square-es figura segítségével – fejlesztett Sudeki volt. Három elmentett állás volt kipróbálható, az egyik egy városkába vitt minket. Itt azonnal lehidaltunk a grafikától, mert a falu elképesztően jól nézett ki! A lakókkal elbeszélgethettünk (a párbeszédek menetét mi irányíthattuk), betérhettünk a boltokba, a városházán kaptunk egy küldetést, és amikor a halász kedvére tettünk, megkaptuk a horgászbotját is – itt is a halfogás az első minijáték?! A második állás egy hatalmas erődítménybe vitt minket, ahol a harcot próbálhattuk ki. Két karakter volt itt irányítható, akik között bármikor egy gombnyomással lehet váltogatni, de maguktól is küzdenek (mi állíthatjuk be, hogy milyen hévvel, milyen eszközökkel). A sima fegyveres támadások mellett vannak varázslatok is, melyeket az Y gomb lenyomásával megnyitható menüből válogathatunk ki. Ilyenkor az idő lelassul – de nem áll meg teljesen, úgyhogy sokáig nem lehet tökörészni – és nekünk csak rá kell bökni a használni kívánt tárgyra, varázslatra, vagy speciális támadásra. A harmadik helyszín egy főellenség legyőzését mutatta be, ezúttal már mind a négy karakterrel. Itt már lehetőségünk volt régi hősök szellemeit is megidézni, amelyek hatalmas sebzést osztottak ki minden ellenfélnek (á la Final Fantasy).





Voodoo Vince

Fejlesztő:	Beep
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Voodoo Vince egy meglehetősen átlagos platformjáték, ennek a stílusnak minden kötelező kellékével ellátva (dupla ugrás, minijátékok, gyűjtögethető biszbaszok, eltérő stratégiát igénylő főellenfelek). Főhősünk, Vince egy vudubaba, akit életre keltett a gonosz Cosmo egyik varázslata és most meg kell mentenie gazdasszonyát. A játék legkülönlegesebb vonása, az, hogy – „vudubabaságunkból" kifolyólag – ha saját magunkat sebezzük, akkor a körülöttünk levő ellenfelek pusztulnak. Igaz, az egyedül támadókat sima támadásokkal is leverhetjük, de ha körbevesznek minket, akkor érdemes elsütni egy-egy varázslatot. Ezek kivétel nélkül abból állnak, hogy Vince valami durva módon elhalálozik – szerencsére csak pár másodperc erejéig –, és ugyanilyen halált halnak ellenfelei. Az általunk látottak közül (35 ilyen mágiához lesz szerencsénk) az volt a legmókásabb, amikor Vince egy almát tett a fejére, elugrott egy nyílvessző elől, és már épp kezdett volna örülni, amikor körülbelül ezer másik nyíl fúrta át a testét. Ezek ugyan vidám pillanatokat okoztak, de különben nem nyújtott túl sokat a program, csak egy átlagos platformjáték volt egy jó ötlettel és szép grafikával.







NINTENDO

Az utóbbi E3-akra visszatekintve könnyedén megállapítható, hogy a Nintendo standja mindig a legzsúfoltabb volt. Amikor felmerült a kérdés, hogy kinek volt a legjobb programkínálata, „ki nyerte meg" az E3-at, mindig a Nintendo volt az élen. Hol a Perfect Dark volt a show középpontjában, hol a Super Smash Brothers okozott – nekünk kissé túlzottnak tűnő – tömeghisztériát, tavaly pedig a Mario-Zelda-Metroid triásszal taroltak le mindent.

Idén sajnos más volt a helyzet. Már a sajtókonferencia is meglehetősen furán kezdődött, ugyanis a cég elnöke, Satoru Iwata azzal nyitott, hogy milyen gondok vannak a Nintendo háza táján. Nevezetesen: a GameCube nem fogy annyira, mint szeretnék, kevés az exkluzív játék, és ezek sem fogynak a várakozásoknak megfelelően (név szerint a Metroid Prime-ot és a Mario Sunshine-t említette), és még nem sikerült megmutatni a játékosoknak, hogy a GBA-GC összekapcsolása forradalmi újításokat hozhat. Ezután érdekes módon a GTA Vice City képei jelentek meg a hatalmas kivetítőn, ám mielőtt mindenki izgatottá vált volna, Iwata úr lehűtötte a reményeket: véleménye szerint ez a játék már túlment minden határon, és bár sikeres, ők nem akarják lemásolni…

Persze azért nem dőlt a kardjába senki, hiszen a problémák felsorolása után Iwata úr megpróbált előhozakodni a válaszokkal is: új fejlesztőket vettek fel, alakítottak egy kreatív csapatot, akik olyan franchise-ok, karakterek kitalálásával töltik idejüket, melyek felválthatják a Pokémonokat és Mariót, és ami talán még fontosabb, a független fejlesztőkkel megpróbálnak minél jobb kapcsolatokat kiépíteni, exkluzív játékokat szerezni. Ennek a folyamatnak köszönhetően olyan nevekkel gazdagodott az exkluzív GC-s játékok listája, mint a Star Wars Rebel Strike (LucasArts), a Resident Evil 4 (Capcom), a Final Fantasy: Crystal Chronicles (Square Enix) vagy a Metal Gear Solid: Twin Snakes (Konami). Persze maga a Nintendo sem tétlenkedik, mondta Iwata úr, és meg is jelent a színpadon a belső fejlesztésekért felelős úriember, Shigeru Miyamoto.



A Zeldák és Mariók kitalálója valami káprázatos újdonságot ígért, ám amit végül bemutatott, az nem nyerte el teljesen a tetszésünket. Ő ugyanis idén a GBA-GC közti kapcsolat jegyében dolgozgat, megpróbálja ezt népszerűsíteni minden új projektjében. Bemutatott két új Zeldát, és végül a „nagy durranást", a Pac-Mant. (Igen, a Nintendo úgy gondolja, hogy a fenti gondok megoldásában, 2003-ban egy Pac-Man fog segíteni nekik.) A játék egyébként egy-az-egyben az eredeti grafikájával készült, és az benne a pláne, hogy három játékos a tévén a három szörnyet irányítja (egyszerre csak nagyon kis részét látják a pályának), egy pedig Pacet, egy GBA-t felhasználva. Aki elkapja Pac-Mant, az veszi át a helyét a következő körben. Az ötlet persze jó (és az is poén volt, hogy a játékhoz nem kérték előzetesen a Namco engedélyét, hanem a Pacet kitaláló Tooru Iwatani a színpadon szembesült a programmal – vagy legalábbis így csinált), de inkább elmenne egy minijátéknak a Mario Partyba, mint egy teljes árú programnak.

A mi véleményünk az, hogy a Nintendo kissé melléfogott ezzel a „connectivity"-vel, a két gép összekapcsolhatóságának a kihangsúlyozásával. Sehol sem éreztük, hogy valami különlegeset kapnánk ettől, sőt, néhol még idegesítő is volt (milyen dolog már az, hogy a FFCC teljes élvezetéhez négy GBA kell?!). Igaz, a Pokémon Colosseumba a saját szörnyeinket visszük át, de hát ezt már N64-en is láttuk. A legtöbb játékban nem nyújtott többet a dolog, mint anno, a DC-kijelzős memóriakártyája (csak így sokkal drágább), a direkt erre készült játékok – a két Zelda és a Pac-Man – pedig finoman szólva nem gyújtottak lángra minket. A Nintendo persze azt túlélné, ha csak mi vélekednénk így, de a kiállításon résztvevőkkel elbeszélgetve, illetőleg az utólagos véleményeket olvasva megállapítottuk, hogy nem vagyunk egyedül, sőt... Az online játékokat még mindig nem tartják kifizetődőnek, és egyelőre a helyi hálózattal sem nagyon törődnek. A kábelmodem segítségével ugyan akár nyolc gépet is összeköthetünk – ugyanennyi tévével – és így nem kell az osztott képernyővel szenvedni, viszont ezt egyelőre egyetlen játék, a Mario Kart támogatja.

Noha valószínűleg ez volt fennállásuk leggyászosabb E3-felhozatala, azért túl nagy baj nincs. Igaz, a kiállítás után kihozott éves üzleti jelentés szerint a profitjuk egy év alatt megfeleződött, és a vártnál kevesebb – mintegy 9.55 millió – GC-t tudtak eladni (jövő márciusig még hat millióval akarják ezt megtoldani), de az iparból kiszállni nem fognak, és már jó ideje fejlesztés alatt áll a GameCube utódja. Ráadásul már javában készül az új Zelda, Mario és Metroid is, melyek várhatóan 2004 végén-2005 elején jelennek meg – úgyhogy jövőre talán ismét a Nintendo gyűjti majd be a „kiállítás legjobbja" címet.

A Pokémánia visszatér!

Jóllehet nyugaton a Pokémon-láz kicsit alábbhagyott, attól nem kell tartani, hogy a Nintendo abbahagyná a kis lények gyártását. Elvégre Japánban már nagyon közel jár a Sapphire/Ruby duó a 4.5 milliós álomhatár eléréséhez, és bár a jóval nagyobb felvevőpiaccal rendelkező Amerikában kicsivel a várakozások alatt teljesítettek a programok, az eddigi 1.2 millió mindennek nevezhető, csak kevésnek nem. A számok nyilván tovább növekednek majd a július huszonötödikei európai premier alkalmával, elvégre a két játék már hónapok óta az angol és német előrendelési listák élén tanyázik. A kis lények ugyan a mozikban már nagyon nem vonzóak (a legutóbbi – negyedik – Pokémon-film már csak 12 millió dollárt hozott), viszont a játékokra még mindig van kereslet, az E3-on három újdonsággal is előrukkoltak.

Elsőként a meglehetősen érdektelen Pokémon Box-szal futottunk össze. Erről már olvashattál előző számunkban, és bizony azóta nem lett sokkal szimpatikusabb. Ez tulajdonképpen nem is egy játék, hanem egy felhasználói program. Használatához szükség lesz egy GBA-ra és legalább egy Game Boyos Pokémon-játékra. A kis kártyán levő mentett állásokat másolhatjuk át GC-re (egy memóriakártyára 1500 lény szedhető le), és ott kedvünkre rendezgethetjük, nézegethetjük őket. A leghasznosabb funkciója, hogy ha ez van a gépben, akkor a tévén is játszhatunk a Sapphire vagy Ruby játékokkal. Sajnos úgy néz ki, hogy az angol nyelvű kiadáshoz már nem mellékelnek memóriakártyát, sem pedig GBA-GC-kábelt.

Második áldozatunk a Pokémon Channel nevű bekategorizálhatatlan program volt. Ez a valami kifejezetten a nagyon fiatalok számára készült, értelmét nem sikerült megtalálnunk. Elvileg arról van szó, hogy egy vad Pikachut kell otthonunkhoz szoktatni. Különböző – nagyon egyszerű – minijátékokat lehet játszani, azonkívül nézhetjük a Pokémon tévécsatornát is. Ezen láttunk valami bizarr TV-Shopot, egy pokémonok számára készült tornát és egy híradó-szerűséget. A harmadik Pokémon-film pikachus jeleneteit is megnézhetjük, sőt, bármelyik képkockát elmenthetjük, kiszívhatjuk belőle a színeket, majd nekiállhatunk festegetni. Minderre a koronát egy éktelenül idegesítő hangon pika-pikázó Pikachu tette fel – finoman szólva sem ájultunk el tőle.

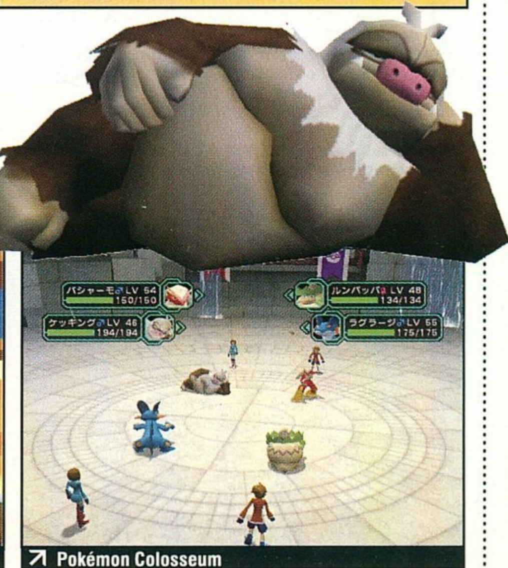
Már éppen készültünk egy legyintéssel elintézni minden zsebszörnyet, amikor megláttunk egy embert, aki Pokémonnak volt beöltözve (Reiker itthon Treeckoként azonosította). Szegény flótás ugyan nem biztos, hogy jól érezte magát, egyrészt ugye cirka ezer fok lehetett a plüsscuccban, másrészt meg mindenki rajta röhögött, viszont mi legalább kicsit felderültünk. Olyannyira, hogy hagytuk magunkat elcipelni egy monitorhoz, amin egy videó futott a harmadik Pokémon-játékból. A Pokémon Colosseum sajnos még nem volt játszható, pedig szívesen kipróbáltuk volna. Ez tulajdonképpen nem más, mint a Nintendo 64-re megjelent Pokémon Stadium egy generációval fejlettebb változata. A nintendós leányka magyarázata szerint akár négyen is küzdhetnek egyszerre egy arénában, mindenki a saját GBA-ját, illetve az ahhoz tartozó Sapphire/Ruby játékállását használhatja. Itt a GBA-nak van is értelme, hiszen így már lehetőség lesz titokban kidolgozott stratégiát alkalmazni, nem kell a tévén, mindenki számára nyilvánosan kiválasztgatni támadásainkat. Maga a játék meglehetősen csúnya – főképp a lények néztek ki kritikán alulian – egyedül a speciális támadások lettek elfogadhatóak, viszont a videó alapján magával a játékmenettel nem lesz gond.

Noha egy Pokéfan valószínűleg így is elképesztően boldog, nekünk voltak hiányérzeteink. A Box tulajdonképpen nem is játék, a Channel alig valamivel több, és a Colosseum a megboldogult N64-re megjelent Stadium után újításnak nem igazán nevezhető. Bár biztosak voltunk benne, mégsem jelentették be a következő GBA-s epizódot. Ugyebár a Blue és a Red után egy évvel jött a Yellow; a Gold és a Silver verziókat pedig ugyanilyen ütemben követte a Crystal – ezért biztosak voltunk egy új rész, mondjuk a Diamond megjelenésében. A másik teljességgel érthetetlen hiányosság végre egy igazi Pokémon elkapós-tápolós RPG kiadása a Nintendo otthoni gépére – a rajongók már hat éve várnak erre! Ez szerintünk egyrészt önmagában is baromi sikeres lenne, másrészt meg a GameCube-eladásokon is jókorát dobhatna.

POKÉMON BOX	
Fejlesztő:	Game Freak
Megjelenés:	?
Tetszésindex:	★★☆☆☆

POKÉMON CHANNEL	
Fejlesztő:	Game Freak
Megjelenés:	?
Tetszésindex:	★☆☆☆☆

POKÉMON COLOSSEUM	
Fejlesztő:	Game Freak
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★★☆





Pokémon Box



Pokémon Channel

Pokémon Colosseum

Mario és társai

Bár lehetséges, hogy kissé már koros – elvégre, már húsz éve annak, hogy első alkalommal feltűnt a tévék képernyőjén –, Mario mégis a Nintendo legismertebb figurája (leszámítva a vég nélkül tenyésző Pokémonokat). Noha két korábban bejelentett/kikotyogott Mario-játék (a Golffal együtt meghirdetett Tennis, illetve Miyamoto Mario 128 kódnéven futó játéka) hiányzott, az idei év is kedvenc vízvezeték-szerelőnk és mókás pereputtya társaságában fog eltelni (bár Európában legfeljebb a Golf jelenik meg az idén – de hát pont az ilyen esetekre jó a Freeloader!).

Elsőként a Mario Golfot próbáltuk ki, pontosabban a Camelot-os kitűzőt viselő fejlesztőt támadtuk le, hogy hol van a Mario Tennis. Ő közölte, hogy sajnos még nincs belőle játszható verzió, kiengesztelésképp viszont bevezet minket a golfozás rejtelmeibe. Ezt örömmel vettük, és ütöttünk párat ellene. A szokásos golfpályák mellett a Toadstool Tour nyújt néhány különleges helyszínt, például a Mushroom Kingdom pályát, ahol bármi megtörténhet: Chompok eszik meg a labdát, vagy zöld csöveken keresztül teleportálhatjuk közelebb a célhoz. Az ütést vagy az A gomb kétszeri lenyomásával végezhetjük el (erő, majd irányzék), de a profibbaknak van egy sokkal több lehetőséget nyújtó megoldás is, ahol „kombózni" is lehet (a fejlesztő előadott egy olyan ütést, aminél leérkezés után a golyóbis csak pár centivel gurult arrébb). Az igazi gond az irányzással van: nagyon nehézkes becélozni a lyukat, és nehezen átlátható a terep – a kamera hol fákba vagy sziklákba akad bele, hol annyira kizoomol, hogy már semmit nem lehet látni, hol pedig őrülten tekereg. Még a fejlesztőnek is akadtak gondjai a rendszerrel, néha bizony ő se nagyon tudta, hogy merre is kellene ütnie. Ráadásul a pályák kidolgozása is egyszerű volt – és ezen már nem nagyon fognak változtatni…

Második áldozatunk a Mario Party 5 volt, a régi nagy kedvenc új csomagolásban. Mivel tudták, hogy mindenkit az új minijátékok érdekelnek (megint mindet lecserélik; pontos szám még nincs, de legalább 60 lesz), ezért a táblás rész nem volt játszható. Mindenesetre a Hudson itt is tervez kisebb változtatásokat, például egyes mezőket át lehet majd alakítani, illetve maguk a terepasztalok is áttekinthetőbbek lesznek. Az egyedül játszók kedvéért kihívható lesz a Koopa kölyökbrigád, azaz három kicsi Koopa, akik mindig egyszerre lépnek – így a játékosnak nem kell végigvárnia a gép hamar unalmassá váló szöszölését. Az új minijátékok közül nyolcat állítottak ki, melyek közül a pingvin-szlalom lett a kedvencünk. Ebben egy jégtáblán kell fennmaradnunk, amit a nagy tömegben balról-jobbra áramló pingvinek akadályoznak. (Legjobb!) Bár ez valószínűleg így leírva nem hangzik túl épületesen, viszont átélve mindjárt máshogy néz ki a dolog – a két tévé körül, amin a MP5 futott, állandó volt a különböző nyelvű anyázás. Egy másik mókás játék a Chomp-bátorságpróba, ahol a karakterek háta mögött egy Chomp kezd el rohanni, és az győz, aki magához a legközelebb tudja megállítani. Szintén élvezetes volt az a minijáték, amelyben Piranha-növények táncoltak, és azt kellett kiszúrni közülük, amelyik más ritmusban tette ezt. A maradék öt feladat már nem volt ennyire mókás, de az már biztosan látszik, hogy akinek az eddigi részek bejöttek, az ezzel is meg lesz elégedve.

A végére hagytuk a csemegét, azt a játékot, amely idén rivális nélkül uralkodott a Nintendo-stand fölött. A Mario Kart: Double Dash!! volt ez (így, két felkiáltójellel írva). Bár előző számunkban már beszámoltunk róla, most viszont sikerült kipróbálnunk – így már bizton állíthatjuk, hogy fantasztikus lesz. Először osztott képernyőn játszottunk, majd néhány bemelegítő kör után átmentünk a Mario Kart számára felállított részre, ahol nyolc GameCube és nyolc tévé volt összekötve. Igaz, a sor nem volt csekély, de kétszer is kibekkeltük; most már csak azt bánjuk, hogy ilyen bulit mi nem nagyon tudunk csinálni – nyolc tévét elég nehéz egy szobába összeszedni… Na de félre bú, a Double Dash!! még osztott képernyőn játszva is visongásra ösztönzött mindenkit. Ezúttal két karaktert választhatunk, valamint utánuk a kívánt autót (figyelve a méretbeli megkötésekre, Wario nyilván nem fér bele Baby Mario gépébe).

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR	
Fejlesztő:	Camelot
Megjelenés:	2003. július
Tetszésindex:	★★★☆☆

MARIO PARTY 5	
Fejlesztő:	Hudson
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★★★

MARIO KART: DOUBLE DASH!!	
Fejlesztő:	EAD
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★★★

A két karakter akkor válik fontossá, amikor felveszünk egy speciális lövedéket, ez ugyanis attól függő eszközt ad a kezünkbe, hogy ki van a hátsó ülésen. A 16 karakterhez nyolc ilyen különlegesség jár, Mario és Luigi tűzlabdát dobnak, Yoshi és Birdo nyomkövetős tojást használnak, Peach (pfuj!) és Daisy egy sokáig tartó turbózást, Bowserék (Baby Bowser is játszik) pedig egy idomtalan nagy Koopa páncélt lőnek ki előre, ami jó eséllyel mindenkit letarol. Az egyetlen pillanat alatt lezajló karakterváltás arra is jó, hogy tartalékoljunk egy ritka fegyvert – az ezt felvevő karaktert a kormány mögé rakjuk, a másikkal pedig minden további nélkül tudunk harcolni. Nagy újítás, hogy ha nincs nálunk semmiféle cucc, és nekivezetjük a gépet egy másik játékosnak, akkor elrabolhatjuk tőle a fegyverét (a hátsó karaktertől csórhatunk)! Ez még a legbékésebb japán újságíróból is iszonyatos káromkodásokat váltott ki, de ezt valahogy elviseltük.

Mindent egybevetve, hiába volt a Golf teljesen kezelhetetlen, és hiába nem volt kiállítva a Tennis, a partizás és a versenyzés még mindig mesterszinten megy Mariónak. Miyamoto tényleg tud valamit…

Mario Golf: Toadstool Tour


Mario Party 5


Mario Kart: Double Dash!!


Ez a Fantasy kicsit más lesz…

Amikor bejelentették, hogy a következő Final Fantasy kizárólag GameCube-ra készül el, mindenki örömmámorban úszott. Aztán egyre több hír érkezett a játékról, és egyre többen vonták fel a szemöldöküket. Most végül sikerült hosszasabban – körülbelül egy órán keresztül – ismerkednünk a játékkal, és érzelmeink igen vegyesek…

Kezdjük azon dolgok listájával, ami kimarad a Crystal Chroniclesből: a mókusvakító renderelt videók; a fordulatos, magával ragadó történet; a körökre osztott, random-jelleggel bekövetkező csaták; a megidézhető isteni hatalmú lények, vagy a kidolgozott egyéniséggel rendelkező karakterek. Az újkor FF-rajongója e felsorolás olvastán nyilván hátrahőköl, hiszen a fenti dolgok tulajdonképpen minden újabb Final Fantasy velejét alkotják – ha ezek hiányoznak, akkor mi lehet a játékban?! Nem kell azért aggódni, mindössze annyi történt, hogy egy ravasz PR-trükk keretében egy teljesen más stílusú játékot neveztek el Final Fantasynek; hiszen ha ez van a csomagoláson, az rengeteg biztos vevőt ígér. A Crystal Chroniclesnek lényegében semmi köze a PlayStationön megismert FF-ekhez, sokkal inkább rokonítható a Gauntlettel, a Diablóval vagy akár a Phantasy Star Online-nal.

Kiállítva csak a többjátékos-mód volt, ám a játékot bemutató Nintendo-alkalmazott elmondása szerint egyedül is hasonló lesz a program, csak a szörnyek erejét és számát kell kicsit visszavenni. A játék irányításához GBA-kat lehetett használni, és a játékot bemutató fickó elmondása szerint 99%, hogy nem fogják támogatni a sima kontrollerek használatát. Ugyan bevallása szerint az E3-ra kicipelt változat támogatta a standard irányítókat is (kipróbálni ugyan nem lehetett), de ahogy mesélte, ez csak a tesztelők munkáját könnyíti meg, és várhatóan kiveszik belőle. Persze a GBA tulajdonképpen elengedhetetlen, hiszen a tévén csak minimális adatot találunk karakterünkről, minden mást a kis képernyőn kell szemügyre vennünk. Alaphelyzetben egy térkép van rajta – az első portba dugott GBA tulaja, a vezető sokkal részletesebb képet kap a környező tájról. Ám sokkal fontosabb a Selecttel előhozható képesség-managelő képernyő. Itt a rendelkezésre álló parancsok, képességek közül kell kiválasztani hatot, melyeket használni akarunk. Az egyszerű közelharctól kezdve az ismerős varázslatokon át egészen a feltámasztásig (naná, hogy Phoenix Down a neve!) mindent megtalálunk. A teljes kínálatot nem fedték fel, mi 18 ilyen közül mazsolázhattunk, és vezetőnk szerint többször ennyi lesz elérhető a végleges verzióban. Maguk a karakterek nem is fejlődnek a szokásos módon, hanem új képességeket nyernek, és egyre több életerőt kapnak bizonyos cuccok felvételekor, főellenségek legyőzésekor.

A Crystal Chronicles pályákra van osztva, a négy (legalábbis ha van ennyi haverunk, akinek van GBA-ja) karakter egy kupacban jelenik meg az elején. Itt mindenkinek van ideje beállítgatni a képességeit, majd lehet elindulni a kijárat felé (meglehetősen kanyargósak az utak, de elágazást a három játszható pálya egyikén sem találtunk!). A karakterek egyikét öszvérré kell előléptetni: valakinek ugyanis cipelnie kell az életadó kristályt, ami megvédi harcosainkat a mérgező levegőtől. Noha a kapott képeken ez nem látszik, de ez egy fehér vonallal jelzett körben nyújt védelmet a mérges gáztól, és aki ezen kívülre kerül, az folyamatosan sérül (elhagyni a biztonságos mezőt mondjuk nem könnyű, mert a kamera folyamatosan azt tartja középen, és a kör sugara elég nagy). Ha találkozunk néhány szörnnyel (néhányuk ismerős lesz az eddigi FF-ekből, mi levertünk pár Bombot, egy videóban pedig egy Malborót is láttunk), akkor elindulhat a csihi-puhi: varázslatokkal és fegyverekkel kell elintézni a rosszakat. Életkristállyal a kézben nem lehet küzdeni, az azt cipelőnek a csata idejére le kell rakni. A mészárlás végén a zsákmány (pénz, és különböző kristályok, melyeket egyelőre semmire nem lehetett használni) felszedegetése volt csak hátra, aztán lehetett menni a következő tisztásig/barlangteremig. A szintek végén mindenhol egy hatalmas szörny fogadott minket, amelyeket elég nehéz volt leverni, itt elkélt a sok Phoenix Down.

FF: CRYSTAL CHRONICLES	
Fejlesztő:	Game Designer Studio
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

A FF IX-re hasonlító grafika egész szép volt, és magával a játékmenettel is az az egyetlen bajunk, hogy már a második szinten monotonná vált. A GBA-k kötelezővé tételét viszont szívből ellenezzük, ez elég övön aluli ütés. Négy GBA, négy kábel, és egy GC kicsit húzósnak tűnik ahhoz képest, hogy egy kissé felturbózott Gauntletet játsszunk vele…

Ráadásul a Square-től kapott CD-t végignézve kicsit meglepődtünk, ugyanis a Crystal Chronicles nem úgy néz ki, mint a képeken (legalábbis harc közben nem – az átvezető jelenetek természetesen ilyenek): igazából a kameranézet szinte tökéletes felülnézetben van, és sokkal messzebb helyezkedik el a karakterektől. Ezt a mai napig nem értjük, ennek kissé átverés-szaga van; így sokkal akciódúsabbnak és sokkal szebbnek tűnhet a program, mint valójában.



1080°: AVALANCHE

Fejlesztő:	NST
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★★

A Nintendo immár végleges címén mutatta be az N64-es 1080° Snowboarding utódját (korábban White Storm néven is írtunk róla, ez az USA verzó neve). Az új rész meglehetősen hasonlít az eredetire – persze a grafika nem, azt szépen felturbózták (a ruhák lobognak a szélben, és az általunk felvert hó is gyönyörű). A központi játékmód ezúttal is a versenyzés, de lehetőség lesz szlalom-pályán lecsúszni vagy a minél több pont összegyűjtésére rámenni – sőt, az eredeti legnépszerűbb vonása, az ugrató is visszatér. Érdekes volt, hogy a kiállított verzió semmivel nem jutalmazta az előadott trükköket – nemhogy a játékmenetre nem voltak hatással, de még pontokat sem kaptunk érte. A játékot bemutató leányka elmondása szerint ez az élethűség kedvéért van így, de lehet, hogy ezen később még változtatnak – a legvalószínűbb, hogy a látványos mozdulatok felgyorsítanak minket. A játék egyetlen idegesítő vonása a – néhol borzalmas szaggatás mellett (azt ígérték, hogy ezt szeptemberig eltüntetik) – landolás után következő egyensúlyozási procedúra; remélhetőleg ezen még finomítanak, mert ennek köszönhetően rengeteget estünk pofára (*Talán mert EZ nem Amped… – Reiker*).









CUSTOM ROBO

Fejlesztő:	Noise
Megjelenés:	2004. első fele
Tetszésindex:	★★★★★

Az isteni Custom Robo-sorozat eddigi részei (két epizód N64-re, egy pedig GBA-ra) kizárólag Japánban jelentek meg, de a cég most úgy döntött, hogy angol nyelvterületen is szerencsét próbál. A játék leginkább talán az Xboxos Phantom Crash-hez hasonlít: arénaviadalokban kell helytállnunk az általunk összeszerelt robotokkal. Több mint 200 alkatrészt szerezhetünk meg az egyjátékos-módban (ez nem volt kipróbálható, de bevallottan a többszereplős küzdelemre épül a program), melyekkel aztán kedvünkre szerelhetjük át gépünket. A cuccok öt kategóriába vannak besorolva, mindegyikből egyet választhatunk: robottest, lőfegyver, speciális fegyver, bombák, és végül a lábak. A test szabályozza a sebességünket és a páncélzatunkat, a lábak pedig az ugrásaink hosszát, esetleg még valami specialitást (pl. dupla ugrás) is adnak – gondolom a fegyverek funkciója egyértelmű. A kiállításon csak a négy fő számára rendelkezésre álló többjátékos-módok (mindenki egymás ellen, 2 vs. 2, „tag-csaták") voltak kipróbálhatóak, és ezek alapján nem győzött meg minket a program. Noha maguk a robotok jól néznek ki, a pályák elég kopárak (különösen a virtuális térben levő), és a mindenkit a képben tartani akaró kamera sokszor megőrült. Ráadásul a harc is borzasztóan egyszerű volt, semmi taktikát nem igényelt, csak a fegyvereket aktiváló gombok nyomogatását.

F-ZERO GX

Fejlesztő:	Amusement Vision
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★★★

A Sega egyik csapatánál készülő F-Zero az egyik legjobb játék volt a Nintendo-standon. Bár az eddigi részek is rendkívüli tempót diktáltak, de ezzel a játékkal semmilyen más program nem veszi fel a versenyt gyorsaság terén! Ráadásul gyönyörű is – legalábbis az a három pálya, amit ki tudtunk próbálni (összesen húsz lesz belőlük).

Igaz, négy részre osztott képernyő esetén az eszelős sebesség fenntartása érdekében a látványból komolyan visszavesz a program, de ez csak akkor tűnik fel, ha a kanyaroknak vagy ellenfeleinknek köszönhetően lelassulunk. A harminc résztvevős küzdelmek az N64-es F-Zero X minden jellemzőjét magukon viselték: ugyanolyan volt a kezelés, lehetett pörögve támadni az ellenfeleket és lehetett turbózni is. Még a játékmódok is hasonlóak lesznek, bár a GX kibővül egy – általunk nem kipróbálható – sztori-móddal is.







A GameCube-os rész legnagyobb újítása, hogy a nyert futamokért kapott pénzből új alkatrészeket, kiegészítőket vehetünk, melyekkel saját szájízünk szerint alakíthatjuk a versenygépeket – több, mint 8000 különféle variáció lesz. Megemlíthető még a játéktermi géppel való együttműködés (memóriakártyán oda átvihetjük a felberhelt gépünket, GC-re pedig áthozhatunk titkos karaktereket), ám – mint azt az egyik fejlesztőtől megtudtuk – erre Európában igen kicsi az esély.

GEIST

Fejlesztő:	N-Space
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★☆☆

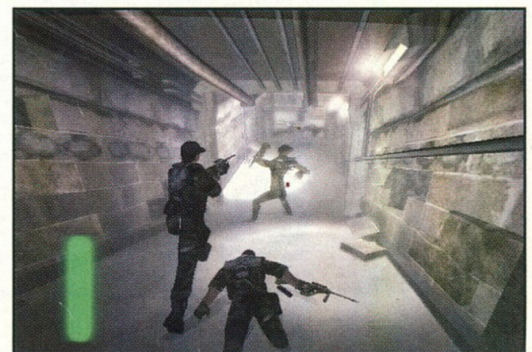




A Geist különlegessége a főhős lesz: egy szellemet (ezt jelenti a „geist" németül) fogunk irányítani, de nem ám valami kopott opera riogatóját! Egy különlegesen képzett szellem-ügynök felett vehetjük át az uralmat, akinek az lesz a feladata, hogy egy hatalmas katonai bázisról kihozzon egy testet. Különleges kiképzésünknek köszönhetően ugyanis képesek leszünk megszállni a testet – ráadásul nem csak azt, hanem a tudósoktól kezdve az őrkutyákon vagy az egereken át a katonákig mindenkiét.

Ilyenkor megkapjuk a fegyvereiket és az emlékeiket (pl. kódok ismeretét), amivel aztán könnyebb lesz eljutni a következő szintig. A problémát az agresszív kísértetek jelentik, akik egyrészt szellem-alakban is látnak minket (ilyen formában is lődözhetünk „szellemenergiát", és véglegesen elpusztulni is csak így tudunk), másrészt pedig ők is elfoglalhatnak testeket, és azokat irányítva törnek ellenünk.

A koncepció érdekes (még akkor is, ha a Messiah-ban már láttuk), de a játék egyáltalán nem volt meggyőző. A kisebb hibákon (szaggatás, nem igazán kézre álló gombkiosztás) ugyan nem akadtunk fenn, de a Red Faction 2-szintű grafika már nagyobb gondot jelentett. Emellett sajnos teljesen lineáris volt; az egyes akadályokat csak egyféleképpen lehetett leküzdeni.



GIFTPIA

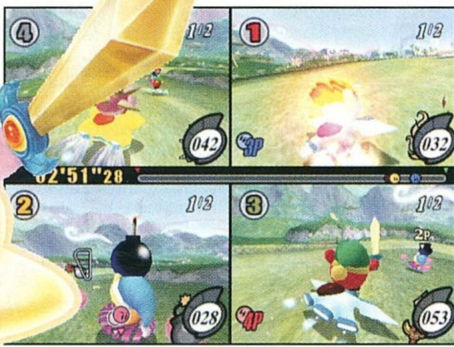
Fejlesztő:	Skip
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

A Giftpia elég meghökkentő játék lesz – tulajdonképpen már az is fura, hogy kiadják angolul (pontosabban angol felirattal, a szereplők ugyanis egy furcsa japán-vietnami-kínai keveréknyelven beszélnek!). Egy Pockle nevű srácot kell irányítanunk, aki átalussza felnőtté avató szertartását, így nem csak az fenyegeti, hogy örökre gyermek marad, de árulás vádjával még be is börtönzik. A polgármester úgy enged ki minket, ha elvállaljuk, hogy összeszedünk ötmillió pénzt. Ez nem lesz könnyű feladat – ugyebár egy köztörvényes alakot irányítunk, aki egy hatalmas vasgolyót hord a lábára kötve, és még az arca is ki van kockázva (később ezektől megszabadulhatunk). Azért a pénzgyűjtésre rengeteg lehetőség van, és itt kicsit átcsap Animal Crossingba a dolog: horgászhatunk, gyűjthetünk gyümölcsöt és elvállalhatjuk az idióta városlakók különféle megbízásait. Minden nap csak naplementéig maradhatunk fent – hiszen Pockle még gyermek –, ha mégis renitenskedünk, akkor az álomszellemek eljönnek értünk, és az nekünk nagyon nem jó (pénzt vagy tárgyakat lopnak). A grafika teljesen egyedi, és a játék tele van őrült ötletekkel – például a szigeten levő rádióadó minden nap más zenét sugároz: egyszer technót vagy francia operettet, másszor pedig mondjuk egy j-pop nótát.









KIRBY AIR RIDE

Fejlesztő:	HAL
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Valószínűleg sosem fogjuk megtudni, hogy a Nintendo miért nem adta ki a Kirby Air Ride-ot N64-re, mindenesetre most már (majdnem) biztos, hogy GameCube-on hozzájuthatunk. Az Air Ride egy meglehetősen egyszerű versenyjáték lesz, ahol Kirby és kompániája különböző lebegő platformokon suhannak. A játékot bemutató fejlesztő nagyon büszke volt a kezelés egyszerűségére: a kanyarodásra szolgáló analóg kar mellett csak az A gombot kell használni, a kis repülők ugyanis maguktól gyorsítanak. Az A rengeteg funkcióval bír, ezt lenyomva fékezünk, ezzel szívhatunk be különböző ellenfeleket, ezzel használjuk az előbbi módon megszerzett képességeinket, és végül ezzel aktiváljuk az ugratókat. Sajnos ez a túlzott egyszerűsítés nem nagyon jött be, sem nekünk, sem pedig az ellenünk versenyző E3-látogatóknak. A játékmódok sem nyújtanak sokat: a hagyományos verseny mellett kipróbáltuk a felső nézetből játszható Top Ride-ot, illetve a City Trialt, ahol különböző felszerelésekkel lehet járművünket tápolni. Igaz, Kirby nagyon aranyos (a beszippantott ellenfelek függvényében alakul át, mint a Super Smash Brothersben), de ezt leszámítva túl sok érdekességet nem találtunk az Air Ride-ban.

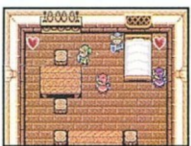
ZELDA: FOUR SWORDS

Fejlesztő:	EAD
Megjelenés:	?
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Four Swords ismerős lehet azok számára, akik olvasgatják a GBA-kuckót is, ott ugyanis már írtunk róla (lásd áprilisi számunkat). Ez volt a kézikonzolra nemrég megjelent Zeldában megjelent multiplayer aljáték neve. Most – a GBA-GC összekapcsolásának előnyeit bemutatandó – ezt átdolgozták az otthoni gépre, persze néhány változtatással. A képekre pillantva nyilvánvaló, hogy ezek a legkevésbé grafikai módosítások, mindössze néhol villan fel a GC többlettudása (pl. az ellenfelek halálakor jelentkező lila robbanásnál, vagy amikor több tucatnyi ellenfél jelenik meg a képen). A legalább ketten – és legfeljebb négyen – játszható Four Swords irányítására csak GBA-t használhatunk. Erre azért van szükség, mert amikor karakterünk nem a szabadban mászkál (hanem mondjuk bemegy egy házba, vagy labirintusba), akkor eltűnik a tévéről, és a továbbiakban – amíg újra fel nem bukkan a külvilágban – a GBA képernyőjén látjuk a környéket. A cél az, hogy nálunk legyen a legtöbb rúpia, ezért érdemes elmászkálni a többiektől, hátha találunk valami eldugott kincset. Néha viszont össze kell fogni a többiekkel, mert vannak olyan fejtörők, szörnyek, melyeket csak együttműködve győzhetünk le.







ZELDA: TETRA'S TRACKERS

Fejlesztő:	EAD
Megjelenés:	?
Tetszésindex:	★★☆☆☆

A másik új Zelda-játék sem fogott meg minket túlságosan, bár állítólag ezt is Miyamoto ötölte ki. Tulajdonképpen arról van szó, hogy Tetra – a Wind Wakerben szereplő kalózlány – kitalál egy versenyt Linknek: meg kell találnia a Kalóz-sziget környékén elbújt kalózokat. Erről bizonyítékképpen egy pecsétet kell hozni, és akinek leghamarabb összegyűlik az összes pecsétje – a Tetra által diktált sorrendet be kell tartani – az nyerte meg a meccset. A legfeljebb négy játékos különféle színű Linkeket irányít, mégpedig a GBA képernyőjén: a Four Swords-hoz hasonlító játéktéren le kell verni a szörnyeket, megtalálni a kalózokat és végrehajtani az általuk adott egyszerű feladatokat (legtöbbször rúpiát kérnek). Mindeközben a tévé képernyőjén Tetra látható, amint ékes angolsággal kommentálja a történteket, és különféle tippeket ad a játékosoknak a kalózok hollétére vonatkozólag. Sajnos a Tetra's Trackers túlontúl egyszerű volt, és ha partijátékkal akarunk szórakozni GameCube-on, akkor inkább a Mario Partyhoz nyúlunk.







PIKMIN 2

Fejlesztő:	EAD
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★☆

Ideje visszatérni a karották bolygójára! Olimar kapitány cége csődbe jutott, ezért felbérelt egy segítőt (akinek még nem találtak angol nevet), és visszatért a pikminek által benépesített bolygóra egy röpke kincskeresés erejéig. A játék menete egyjátékos-módban nem változott lényegesen: minél több pikmint (azaz mászkáló növényeket) kell növesztenie, majd a segítségükkel meg kell szereznie a különféle értékes cuccokat. Bármikor válthatunk Olimar és társa között – mindketten ugyanazt tudják, viszont így sokkal nagyobb területet lehet felfedezni. Persze a nagyobb csatákat érdemes személyesen megvívni, a 60-féle ellenfél ugyanis rengeteg stratégiát kíván a játékostól. Két fontos újítást találtunk a programban: az egyik a véletlenszerűen generált földalatti labirintusok megjelenése, a másik pedig Olimar gázfújó készüléke. A D-paddal használható kütyü egyelőre két funkcióval bír: szürke, az ellenfeleket lebénító, illetve vörös, a pikminjeinket berzerkerré tevő gázt fújhatunk ki belőle (üzemanyagként bogyókat kell gyűjteni). Lesz két új pikmin-alfaj is, de sem a dagadt lilákról, sem a girhes fehérekről nem árultak el információkat (utóbbiaknak hatalmas vörös szeme van, lehet, hogy nekik a föld alatt lesz szerepük). A fejlesztő állítása – és a kapott képek – szerint lesz osztott-képernyős kooperatív-mód is, de ezt sajnos nem lehetett kipróbálni.



STAR FOX 2

Fejlesztő:	NAMCO
Megjelenés:	2004. első fele
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Az új Star Foxról nem lehetett sokat tudni azon kívül, hogy a Namco fejleszti. Sajnos a kiállított verzió egyáltalán nem volt meggyőző, pedig többször is esélyt adtunk neki. Csak a többjátékos-verzió volt kipróbálható, ráadásul az irányítás is borzalmas, valamint átállíthatatlan volt (az R-rel kellett futni, az analóg karral fordulni és az L-t lenyomva lehetett oldalazni!). Minden menet kezdetén egy arénában találtuk magunkat, egy lézerpisztollyal a kezünkben. Innen érdemes volt elindulni a legközelebbi láda felé – ezekben durvább cuccok vártak a megtalálóra – vagy még inkább egy hangárhoz. Utóbbiak ugyanis Landmastereket és Arwingeket (azaz tankokat és repülőket) rejtettek, melyekbe természetesen bele is lehetett pattanni. Az irányítás mellett több gondunk is volt, egyrészt a grafika is gyengécske (a Star Fox Adventures ezerszer jobban nézett ki), ráadásul a játékmenet még kiegyensúlyozatlan is – az Arwingben ülőt még hármas összefogással is tíz percbe került leszedni... A játékot bemutató japán fickó szerint az egyjátékos-mód leginkább a Star Fox 64-re fog hasonlítani – azaz rengeteg űrbeli lövöldözésre lehet számítani. Remélhetőleg a kiállított verzió csak hellyel-közzel idézi a végleges verzió színvonalát, idejük mindenesetre van javítgatni.







NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Három régebbi logikai játék egy lemezre préselve: a csapatot a Dr. Mario vezeti, aztán jön a Yoshi's Cookie és a Tetris Attack (Japánban Panel de Pon néven). Ha összekötjük egy GBA-val, akkor áttölthetjük oda is a játékokat.



WARIO WORLD

Fejlesztő:	Treasure
Megjelenés:	2003. július
Tetszésindex:	★★★★★

Tavaly óta a Wario World sok változáson ment át – többek között fejlesztőt váltott – és szerencsére a dolgok jó irányba módosultak. Egy éve egy teljesen középszerű platformjátékot láttunk, idén viszont már egy vidám hangulatú akciójátékot próbáltunk ki. A sztori szerint Wario felhalmozott kincseit egy elátkozott gyémánt szörnyekké változtatja, ezért aztán a pókhasú figura nekiáll megtisztítani palotáját. A szörnyeket a legkülönfélébb módokon inzultálhatjuk (ütések, fejreugrás, könyöklés, ráadásul az ellenfeleket felkaphatjuk, és velük tehetünk rendet), de az mindben közös, hogy Wario indulatosan szapulja harc közben ellenségeit. Természetesen rengeteg gyűjtögetnivalónk is lesz: aranypénzek, melyek életet adnak, gyémántok, melyek a pályavégi főellenfelekhez nyitják meg az utat, különleges, Spriteling nevű szörnyek, amelyek leverése kulcsfontosságú a legjobb befejezés eléréséhez, valamint kincsesládák, melyek a GBA-s Wario Ware-ben nyitnak meg új minijátékokat.





STAGE DEBUT

Miyamoto újabb kísérleti játéka, mely a GBA-hoz valamikor jövőre megjelenő digitális fényképezőgéppel beviszi arcunkat a játékba. És aztán? „A játékos módosítja és testreszabja karakterének tánclépéseit virtuális színészek manipulálásával". Forradalmi!





ELECTRONIC ARTS

2003

Az EA ismét szokásos formáját hozta: kibérelték a show egyik legnagyobb területű standját (természetesen a West Hall főbejáratával szemben), majd óriási hangerővel nyomatták a trailereket ezernyi játékukból. Ezek közül kiemelkedő volt a csak zárt ajtók mögött bemutatott új Need for Speed, valamint a Medal of Honor, de természetesen minden sorozatuk folytatódik a Harry Pottertől és a James Bondtól kezdve az SSX-en át egészen a Gyűrűk Uráig és a Simsig. Sőt, a kiállítás előtt jelentették be, hogy az Infogrames orra elől elhalászták a Superman-jogokat, úgyhogy 2004-től valószínűleg minden évben kapunk ebből is egy új epizódot. Természetesen kint volt a teljes – kilenc tagból álló – EA Sports-légió is, és ha a játékmenetben nem feltétlenül újítanak nagyot, azért más téren lesz meglepetés. A legkellemesebb, hogy az idei évtől mindegyik támogatja az online játékot – igaz, csak PS2-n (nagyon kíváncsiak vagyunk, hogy a Sony hány számjegyű összeget pengetett le ezért…) és a legtöbb programnál csupán két fő részére. A másik az EA Sports Bio nevű kis okosság: ez a memóriakártyán figyeli, hogy az egyes sportjátékokkal mennyit játszunk, milyen eredményeket értünk el. Ennek függvényében állapítja meg „EA Sports-szintünket", és a fejlődéssel – vagyis a sok és eredményes játékkal – rengeteg bónuszt szerezhetünk meg.



Simérmes simulánsok!

Az E3 egyik legnagyobb személyes élménye számomra az volt, amikor az EA standon (is) összefutottunk a játékszakma egyik legnagyobb alakjával, Will Wrighttal. Aki esetleg nem tudná, ő áll minden Sim Akármi mögött (a leghíresebb a SimCity) (*Nem minden Sim Akármi… a SimIsle vagy a SimFarm mögött pl. nem… sem a Yoot Saito-féle SimTower mögött – Reiker*), illetve a valaha készült legnagyobb példányszámban eladott PC-s játék, a Sims mögött (amely kiegészítőivel együtt már jóval 20 milliós darabszám fölött jár). Mivel ilyen alkalmat nem lehet kihagyni, azonnal elraboltuk egy röpke villám-interjú erejéig (köszönet az ebben nyújtott segítségéért Claudiának, az EA bűbájos PR-osának!).

Multiplay: Nemrég megjelent a The Sims konzolra is, és szép sikert könyvelhetett el. Mennyire vettél részt a fejlesztésben?

Will Wright: Főképp az előkészítésbe, a tervezésbe szóltam bele. Ez is épp elég volt, hiszen a Sim City 4-en (PC) épp akkor volt a legnagyobb munka; mindenesetre elégedett vagyok a végeredménnyel – mind magát a játékot, mind az eladásokat tekintve.

Multiplay: És mi a helyzet a kiegészítő lemezzel, a Bustin' Out-tal? Annak készítésébe már jobban belefolytál?

Will Wright: A helyzet hasonló, csak ezúttal a Sims 2 (PC) rabolja el minden időmet. Azt azért leszögezném, hogy a Bustin' Out nem egy kiegészítő – nemcsak azért, mert természetesen az eredeti nélkül is játszható, de azért is, mert annyi újdonságot tartalmaz, ami miatt bátran hívhattuk volna második résznek is. Ellenben a GBA-verzióban sok munkám fekszik, igaz, ez nem az igazi, „életszimuláló" Sims lesz, hanem egy sokkal akciódúsabb játék.



Multiplay: És a jövőben mik a terveitek? A konzolosok is olyan gyakran kapnak új verziót, mint a PC-sek?

Will Wright: Nem, itt kicsit lassítjuk a ritmust, „csak" évenként akarunk kihozni új konzolos verziókat. (*A PC-s Simshez félévenként jön az új pakk, már hat jelent meg – a szerk.*) Ennyi idő elég ahhoz, hogy megfelelő mennyiségű újdonságot adjunk a már jól bevált formulához. Idén például a Simek kimozdulnak a lakásból, diszkóba mennek, motoroznak, autót vezetnek. És persze ott a kétjátékos-mód, arra is büszkék vagyunk.

THE SIMS BUSTIN' OUT

Fejlesztő:	Maxis
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★☆☆

Miután Will elköszönt, gyorsan ki is próbáltuk az új „nem-kiegészítőt". A Bustin' Out legnagyobb újítása tényleg az, hogy a Simek a házon kívül immár több dolgot is megtehetnek, mint a kocsiba beszállás-kiszállás. Persze dolgozni még mindig így dolgoznak, de délután már övék a város: a lepukkantak robogóval, a tehetősek terepjárón, az igazán gazdagok pedig limuzinnal járhatják be az utcákat. A város talán kissé túlzás, hiszen tíznél kevesebb hely látogatható. Az egyetlen bemutatott ezek közül a Club Rub nevű diszkó, ahol nem csak táncikálni lehet, de a megfelelő felszereléssel – azaz pénzzel – akár a DJ kemény munkáját is elvállalhatjuk. Emellett videón láttuk még a testedző-központot, ahol Simünk falat mászhat és futógépen, illetve egyéb masinákon kínozhatja magát. A fejlesztő ígért még egy éttermet, egy laboratóriumot, amelyben kedvünkre kísérletezgethetünk, egy múzeumot, illetve egy Love Shack nevű helyet, amiről nem volt hajlandó megmondani, hogy mi célt fog szolgálni. Abban mindenesetre kételkedünk, hogy a „csak felnőtteknek" plecsnire törekedve egy bordélyházat raknának a programba (*Ez talán inkább egy régi B-52's-slágerre utaló táncos/piás szórakozóhely. Nem csak metált kéne hallgatni :o) – a szerk.*), úgyhogy megfáradt férfi Simjeinknek valószínűleg máshol kell ellazulniuk.

E célra például kiválóan megfelel a több száz új tárgy, amikkel kedvünkre díszíthetjük lakásunkat. A ruhásszekrénynek kiemelt szerepe lesz, hiszen itt bármikor átöltözhetünk, és ezt itt igencsak szó szerint kell venni: egy szemvillanás alatt zöld afro-frizurát ölthetünk, vagy egészhátas tetkóra tehetünk szert – persze csak akkor, ha már megvásároltuk ezeket. A pénzszerzésre az eddigi foglalkozások mellé kapunk még tízet, ezúttal elágazó ranglétra-mászással. Az új melók között a legérdekesebbnek a gengszter tűnik, de aki akarja, az előtt nyitott a sportoló, a manöken és az – idézem – „őrült tudós" szakma is. Természetesen mindez rengeteg új küldetéssel jár, ahol ismerős karakterek – például a jó öreg Mami – mellett mintegy negyven új figurával is összefuthatunk. Az új szereplőkhöz új szociális interakciók is járulnak, például immár lesz – a fejlesztő elmondása alapján közkívánatra – nyelves csók is. A kétjátékos-módot tényleg komolyan veszik: kooperálva vagy egymást szívatva is játszhatunk osztott képernyőn, és ezúttal már a memóriakártyán is egyszerűen összeköltöztethetjük Simjeinket.

A megújult grafika egyelőre nem volt túl ütős, a beharangozott árnyékok például néhol hiányoztak, néhol pedig nem viselkedtek megfelelően (a motornak nem volt árnyéka, a rajta ülőknek viszont igen). Persze ezt a megjelenésig ki fogják javítani, mint ahogy a meglehetősen durva lelassulások is eltűnnek. Az igazi Sims-őrültek meg lehetnek elégedve a Maxis-szal, mert újítás tényleg van a Bustin' Out-ban. Az már más kérdés, hogy maga a játék lényegében nem változott – akinek az eredeti nem jött be, azt ez is hidegen hagyja majd.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

Fejlesztő:	EA UK
Megjelenés:	2004. október
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Mivel idén nincs film, nem kapunk új Harry Potter platformjátékot sem (a harmadik film jövő nyáron érkezik, természetesen egy játék kíséretében). Viszont az ötödik könyv megjelenése miatt felajzott gyermektömeget nem hagyják kiaknázatlanul: a Quidditch World Cupot hegyekben fogják nekik eladni. Legalábbis ez a terv, de a QWC közel sincs olyan jó, mint a tavalyi Harry Potterek. Természetesen csak kviddicsezni lehet benne, először a négy roxforti csapat bajnokságában, majd kilenc nemzetközi válogatott (pl. Bulgária…) ellen. A könyvekben olvasott minden pozíciót (kapus, támadó, góllövő, védő és csikesz-vadász – elnézést, a szakkifejezéseket nem vágom) betölthetünk, mindeközben a többiek megpróbálnak összedolgozni, és önállóan játszani. A kiállított verzióban ez annyira sikerült, hogy minden segítség nélkül – el voltunk foglalva a fura irányítás és a borzalmas kamerarendszer kombója által okozott problémákkal – leverték az ellenfél csapatát. A grafika elég sivár, a játékmenet – egyelőre – borzasztóan egyszerű, maga a játék pedig szinte teljesen átláthatatlan.





LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

Vári Zoli kedvenc rajzfilmhősei idén tényleg akcióba lendültek: szeptemberben jön az egész estés rajzfilm, és az ezt kísérő játék. A Back in Action alapjában véve egy platformjáték, azzal a különlegességgel, hogy Tapsi Hapsi és Daffy is játszható – egy gombnyomással válthatunk köztük, így kell megoldani a fejtörőket.

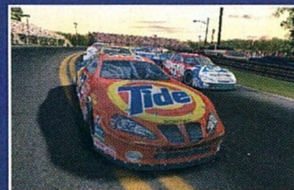




NASCAR THUNDER 2004

Az EA idén mindent bevet, hogy a NASCAR-t népszerűvé tegye: az AI-n rengeteget fejlesztettek, a többiek megjegyzik, ha keresztbe teszünk nekik, de akár ki is tudjuk engesztelni őket.

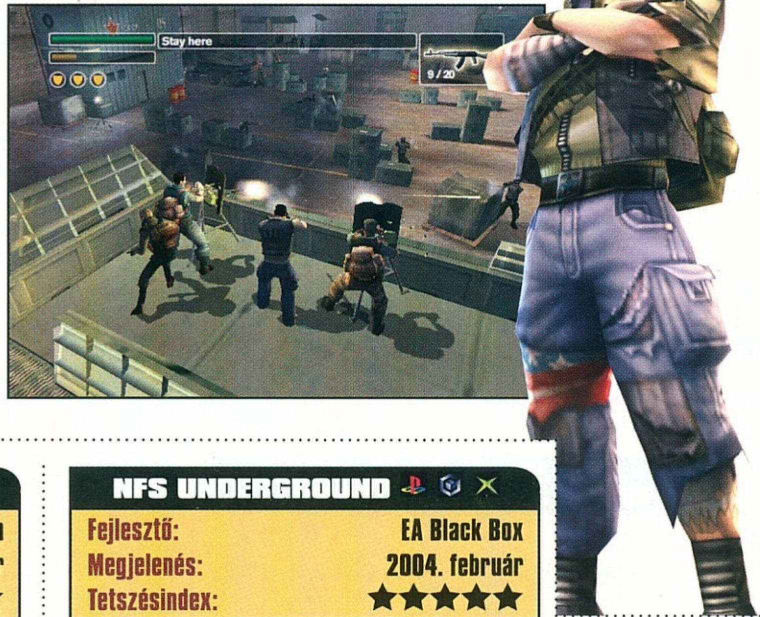
Mind a 23 valódi pályán (no meg a 11 kitalálton) száguldhatunk, akár 42 másik kocsi ellen.



FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY

Fejlesztő:	IO Interactive
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★☆

Erről a játékról korábban már írtunk, csak akkor még Battle for Liberty Island néven futott (a rosszmájú pletykák szerint a névváltoztatást az indokolta, hogy a BfLI első verziói alapján ledorongoló előzetesek születtek – és így most a program tiszta lappal indulhat). A lényeg persze nem változott: az oroszok által megnyert hidegháború után vagyunk, amikor a komcsik megszállták New Yorkot. Mi egy egyszerű honpolgárt alakítunk, feladatunk egy gerillamozgalmat szervezni, és kiűzni a vörösöket a Szabadság Földjéről. Egy külső nézetes akciójátékról van szó, ahol „dicső" tetteinkkel (oroszok mészárlása, fontos épületek elfoglalása) karizmapontokat szerzünk, majd ezek felhasználásával toborozhatunk embereket. Legfeljebb 12 követőnk lehet, akiket a Brute Force-hoz hasonlóan a D-paddal irányíthatunk (még a négy parancs is megegyezik). Összesen 19 küldetés lesz, melyeket bizonyos kereteken belül tetszőleges sorrendben teljesíthetünk – ráadásul az egyes helyszíneken véghez vitt akciók befolyásolják a többiben történteket (pl. ha valahol felrobbantunk egy helikoptert, a következő helyszínen az nem fog minket megtámadni). A játék egyébként szinte a végletekig egyszerű, taktikára csak a legnagyobb csatákban volt szükség. Az AI egész jó: embereink fedezik egymást, védekező formációt vesznek fel, viszont a lépcsők egyelőre teljesen megőrjítik őket – bár ígéretet kaptunk, hogy ezt az őszi megjelenésig kijavítják.



FIFA 2004

Fejlesztő:	EA Canada
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★★

Talán nehéz elhinni, de az idei epizód már a tizedik lesz az EA focijátékából (*World Cup különkiadások merre? – Reiker*) – és mivel a tavalyi rész végre a jó irányban, és észrevehető mértékben fejlődött, féltünk, hogy az új rész nem sok újítást hoz majd. Szerencsére csalódtunk, ugyanis több területen is lényeges változások lesznek. A legfontosabb – a fejlesztő is ezt emelte ki elsőként – a játékosok eszesebbé, taktikusabbá tétele. Most már azok, akiket nem irányítunk, megpróbálnak helyezkedni, kisegíteni minket. Ez ugyan kis dolognak hangzik, de amikor egy gép által irányított csatár elvitt mellőlem egy embert, vagy amikor az ellenfél gyors háromszögeléssel hozta fel a labdát, lepadlóztam. A labda fizikáján is fejlesztettek, ami meg is látszik: a túl erős passzok lepattannak a játékosok lábáról, és a labdát egy szöglet után hosszú másodpercekig lehetetlen volt lekezelni a tizenhatos közepén tolongó, tíznél is több focista között. Az egyjátékos-módon is fejlesztenek, akár tíz évig is vezethetünk egy csapatot, de ha jól teljesítünk, máshonnan is kaphatunk ajánlatokat. A megnyert meccsekért pénz jár, amit mi költhetünk el – például játékosok vehetünk, vagy megnagyobbíthatjuk a stadiont. A fejlesztő elmondása szerint teljesen megújul a kommentár is (ennek ellenére a kipróbált verzióban a már öt éve ismert mondatok hangzottak el), sokkal több az igazi arccal rendelkező játékos, és PS2-n két fő számára lesz online játék is.

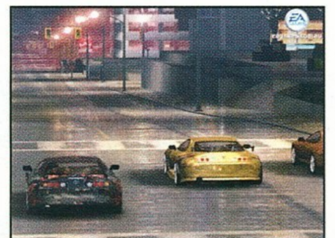




NFS UNDERGROUND

Fejlesztő:	EA Black Box
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★★★

Az Undergroundról már most ki merem jelenteni, hogy a valaha készült legjobb Need for Speed lesz. Igen, ennyire meggyőző volt az a mindössze 25%-ban kész verzióval végrehajtott demonstráció, amit az EA-stand egyik elkerített részén kaptunk a játék producerétől. Az eddigi Ferrari-Porsche-Lamborghini iránytól eltérően most a felturbózott kocsikra (főként japán verdák), és az éjszakai illegális versenyekre mentek rá. Akinek a 'Halálos iramban' c. film ugrott be, az jó helyen kapisgál – itt is lehetőségünk lesz az eredetileg sima gyári kocsikat az egekbe turbózni. A húsz kocsi mindegyikén harminc helyen változtathatunk, a dísztárcsáktól és a rádiótól kezdve a motoron és a kipufogón át egészen a NOS-adagolóig mindent megbuherálhatunk a gépen. Ráadásul úgy festjük, matricázzuk, ahogy csak nekünk tetszik. Negyven igazi tuning-cég szinte teljes kínálatát megkapjuk – pontosabban megvehetjük, ha jól szerepelünk a versenyeken. A grafika pompás (a képeken sajnos nem látszik, de 100 mérföld/óra sebesség felett gyönyörű effekteket használ a program a sebesség érzékeltetésére), az egyjátékos-módban száznál is több versenyen vehetünk részt, és PS2-n még online versenyzésre is lesz mód (ezekre a futamokra természetesen saját kocsinkkal nevezhetünk).





SSX 3

Fejlesztő:	EA Canada
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

Az SSX-széria második része, a Tricky meglehetősen kevés újdonságot nyújtott, így elsősorban arra voltunk kíváncsiak, hogy ilyen téren mi a helyzet a harmadik epizóddal. Szerencsére a játékot egy fejlesztő mutatta be egy hűs szobában, így erre irányuló kérdéseinket rögtön fel is tehettük. Az SSX 3 teljesen új játékmotorral készül, amit direkt arra hegyeztek ki, hogy a látótávolság minél nagyobb legyen (no meg hogy a hó életszerű legyen – már harminc különféle fajtát ismer és kezel a program!). Erre szükség is van, mert az új részben levő egyetlen hegy egyszerűen hatalmas. Három szintre van osztva (a megfelelő mennyiségű pénzt összegyűjtve juthatunk a hegy közepén levő bázisra, illetve a hegycsúcsra), és a legtetejétől a legaljáig eljutni akár 25 percig is eltarthat!

Ezúttal nem fogunk sokat bóklászni a menükben, a különböző játékmódokat, kihívásokat a hegyen érhetjük el: ha odamegyünk a többi versenyzőhöz, kihívhatjuk őket egy futamra, a Big Challange-feliratú helyszíneken kaphatunk egy feladatot, de ha semmi konkrét dolgunk nincs, akkor csak sima edzés okán is lecsúszhatunk a hegy aljára. Ezúttal már lehetőségünk lesz összeláncolni kombóinkat à la Tony Hawk, és az extra trükkök, valamint übertrükkök mellé megérkeznek a harmadik extremitási szintet képviselő Monster-trükkök is. PS2-n két játékos számára online-lehetőség is lesz.





NBA LIVE 2004

Ez a játék korai változattal volt kiállítva, így túl nagy változásokat nem vettünk észre. Jóval több a saját arcával rendelkező játékos, sokkal könnyebb elveszíteni a passzokat, és a Freestyle Controlnak nagyobb szerepe van. Kaptunk ígéreteket is: új kommentár lesz, és egy Dynasty-mód, melyben éveken át vezethetjük a csapatot.



NHL 2004

Az NHL idei része szinte az utolsó poligonig ugyanúgy néz ki, mint a 2003-as. Azonban a látvány mögött lesznek változások: 20 évig vezethetünk egy csapatot (a játékosok öregednek, illetve újak jönnek ki az ifiből), a verekedéseket teljesen átalakították (nagyon jók lettek!) és az ütővel a jobb kar használatával hadonászhatunk.





MOH: RISING SUN

Fejlesztő:	EA LA
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

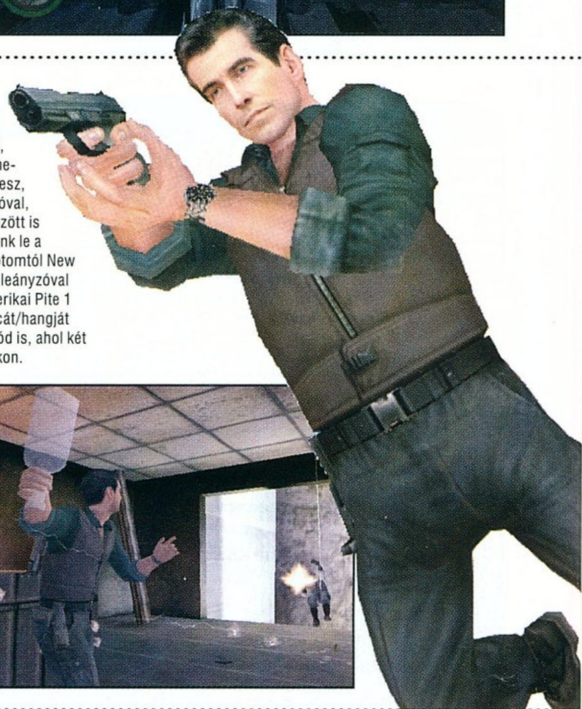


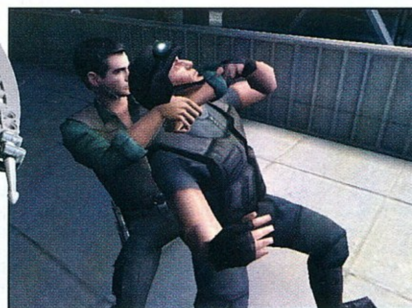
Noha a Frontline készítői leléptek az EA-tól, nem kell félni, idén is lesz új Medal of Honor! A Rising Sun a csendes-óceáni hadszíntérre visz minket, így búcsút inthetünk kedvelt Jimmy Pattersonunknak – új karakterünk egy tengerészgyalogos, bizonyos Joe Griffin lesz. Az idei E3 új szokásának megfelelően a játékot csak hosszas sorban állás után nézhettük meg, úgy, hogy azt egy fejlesztő irányította. A tíz küldetés közül az elsőt néztük meg, a Pearl Harbor kikötőjét ért támadást. Az első robbanás még az ágyban érte Joe-t, majd első feladataként a fegyverként fogott tűzoltó-palackot kellett használnia: néhány matrózt kellett kimentenie a lángok közül. Ezután a fedélzetre felrohanva a gépágyúval kellett leszednie a négyes fürtökben érkező japán Zerok közül minél többet. Amikor hajója elsüllyedt, a fulladástól (a víz alatt száznyi hulla lebeg, torpedók suhannak céljuk felé és gépágyú-sorozatok forralják a vizet – nagyon jól néz ki!) egy mentőhajó menti meg, és az elkövetkezendő néhány percben annak gépágyúját kell kezelnie. Eközben a motorcsónak a harcoló-süllyedő anyahajók között száguld, a felette mindössze pár méterrel repkedő japán bombázók folyamatos támadásai közepette. A demó nagyon meggyőző volt, remélhetőleg ilyen lendületes lesz a többi helyszín is! *(És vér... vért! Nem azért, mert vérszomjasak vagyunk – azért, mert anélkül csak bohóckodás és emlékgyalázás az egész. – Reiker)*

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Fejlesztő:	EA Redwood
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

James Bond ezúttal Indy babérjaira tör: az Everything or Nothing külső nézetet fog használni. Természetesen a lőfegyverek használata megengedett, de a program díjazza – és lehetővé teszi – a fifikásabb, stílusosabb megoldásokat is. Például fegyverrel a kézben közelről nem lövünk, hanem csapunk, de lehetőség lesz a pusztakezes harcra is. Eközben persze mindenféle cuccokat is használhatunk, például székkel csaphatunk valakit agyon, törött üveggel vagdalkozhatunk – azért már kevésbé lelkesedtünk, hogy bullet-time is lesz (azzal a meglepő vonással, hogy az első lövés/ütés megszakítja azt, így inkább menekülésre használható). A járműveknek nagyobb szerepe lesz, mint az utóbbi két részben, mehetünk motorral, terepjáróval, tankkal, sőt helikopterrel is. A Q által készített kütyük között is lesz új, az egyikkel például épületek ablakaiból ugorhatunk le a földre – közben persze lehet lövöldözni. A történet Egyiptomtól New Orleansig vezet minket, és eközben természetesen több leányzóval is összeakadunk – a főszerepet Shannon Elizabeth (Amerikai Pite 1 és 2) digitalizált mása fogja játszani és Brosnan úr is arcát/hangját adja a játékhoz. A sorozatban először lesz kooperatív mód is, ahol két ügynök működhet együtt a direkt erre kidolgozott pályákon.







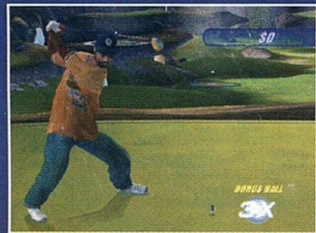
BIONICLE

A LEGO legújabb sikerjátékából már volt játék GBA-n, de most a nagyobb konzolokon is megjelennek a műanyag-harcosok. A játék nagyjából egy átlagos akciójáték egyszerű harcrendszerrel, és néhol pajzsunkra pattanva kell lesiklanunk egy hegyoldalon. Nem ígérkezik túl nagy durranásnak...



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Az EA golfprogramja idén a következő extrákkal bővült: öt új golfozó, saját karakter készítésének lehetősége, hét új pálya, World Tour-mód (be kell járni a Földet, a versenyeken pénzt kereshetünk, és abból új felszerelést vehetünk), új többjátékos-módok és online játék (utóbbi csak PS2-n).







THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

Fejlesztő:	Hypnos
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

A tavalyi EA-féle Gyűrűk Ura-játék hatalmas sikere mellett azért begyűjtött jónéhány kritikát is. Szerencsére a fejlesztők okultak elődeik hibáiból (az új részt ugyanis egy új csapat készíti), és mindent kijavítottak. Mi az akkori tesztünkben két dolgot kifogásoltunk nagyon: az egyik a játék rövidsége, a másik pedig a kooperatív-mód hiánya volt. Ezeket el lehet felejteni, például ezúttal három történetünk lesz: Gandalfé, a Frodó-Samu párosé, illetve az előző rész három szereplőjéé. A pályák már önmagukban is sokkal nagyobbak lesznek, ráadásul sok rejtett lehetőséget kínálnak (pl. az ellenfél katapultjait ellenük fordíthatjuk, egy kötélen lengedezve máshogy megközelíthetetlen helyekre juthatunk el), de a játékidőt a vadonatúj kooperatív-mód fogja igazán megnövelni. Bármelyik pályán bármelyik párossal végigmehetünk (ha egyedül már teljesítettük), tehát a Végzet Hegyén akár a Legolas-Gandalf párocskával is tombolhatunk. A harmadik film minden nagyobb csatáját feldolgozzák (lesz Banyapók is!), és persze lesz minden jó, ami már az előző részben is szerepelt: eredeti hangok, Howard Shore zenéje, DVD-jellegű extrák, titkos karakterek és rengeteg videó az új filmből *(Hurrá! Dőlni fog a lé! – Reiker)*.





1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva

Minden, ami a játékhoz kell!



SpiderMan	9990
Bruce Lee	9990
The Thing	9990
Dark Angel	9990
MX Riders	7990
Sega GT 2002	7990
TD Overdrive	9990
Baldur's Gate	11990
Unreal Championship	11990

Már több, mint 110 Xbox cím!



Silent Hill 3	14990
Rygar	13990
Primal	13490
Red Faction II	10900
Mortal Kombat Deadly A.	12490
Devil May Cry 2	13490
Tom and Jerry	12490

Több, mint 250 Playstation 2 cím!

Freeloader 6990

Több, mint 70 GameCube cím!

Playstation2 8MB memo...7990,- GBA játékok...7490,-

PSOne játékok nagy választékban!

Postai utánvétel, szerviz, adás-vétel!

konzolshop

Áruhitel CREDIGEN



50% SALE!

RAKTÁRKÉSZLET KIÁRUSÍTÁS!

Playstation kiegészítők akciós vására:

Link kábel	500 Ft
Ultra racer kormányos joy	4.500 Ft
NAMCO neolon joy	2.500 Ft
NYKO AV adapter	600 Ft
BLAZE Scorpion3 pisztoly (100 Hz)	11.500 Ft
Táska	3.000 Ft
GAMESTER hátizsák	3.000 Ft
Plastic konzol táska	3.000 Ft
GAMESTER optikai kábel	2.500 Ft
GAMESTER evolution csukló joy	8.500 Ft
NYKO classic trackball	3.000 Ft
GAMESTER pro-racer kormány	5.000 Ft
GUNSTATION joy	3.500 Ft
NYKO arcade max joypad	3.000 Ft
HAIS egér	2.500 Ft
HAIS házimozi szett	7.000 Ft
SUNFLEX kiegészítő csomag (!!!)	8.000 Ft
THRUSTMASTER PS2 DVD távirányító	2.500 Ft
PER4MER Air-racer kormány	2.500 Ft
NAGY arcade joypad	4.500 Ft
Gitár	2.500 Ft
Dreamcast egér + billentyűzet	**11.000 Ft**
Dreamcast VGA box	**4.500 Ft**
Dreamcast rezgőpack	**500 Ft**

A teljes, aktuális árlistát keresd az Interneten! Részletre is vásárolhatsz!

GYORSSZERVÍZ

Szervizünkben 24 órán belül vállaljuk minden játékgép típus és kiegészítő szakszerű javítását. Vidékieknek postacsomag küldési lehetőség!

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
www.konzolshop.hu e-mail:info@konzolshop.hu

Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk,kedvező feltételekkel, szerviz kedvezményekkel!

Gungrave	7990,-
Minority Report	7990,-
Mobile Suit Gundam	7990,-
ESPN X Games	4990,-
Rez	4990,-
Surfing H3O	4990,-
UEFA Champs League	5490,-
Street Hoops	7990,-
The Thing	7990,-
Grand Prix Challenge	7990,-
Kelly Slater's Pro Surfer	4990,-
TOCA Race Driver	7990,-
Superman	7990,-
LMA Manager 2003	7990,-
Spyro	7990,-
Lord of the Rings I.	7990,-
Legaia 2	7990,-
Star Trek Elite Force	7990,-
Minority Report	7990,-
Wreckless	6990,-
Kelly Slater's Pro Surfer	4990,-
Lost Kingdoms	5990,-
Die Hard Vendetta	7990,-
Godzilla	6990,-
Scorpion King	7990,-
Resident Evil	7990,-
Blood Omen 2	7990,-
X-Men	6990,-
Spiderman	7990,-
Crash Bandicoot	7990,-
Mat Hoffman's Pro BMX 2	4990,-
Spyro	7990,-
Zelda The Wind Waker	14990,-
Metroid Prime	14490,-
Eternal Darkness	7990,-

Playstation 2 játékok

NBA 2 Night	3490
Ridge Racer V	3490
Prisoner of War	5990
Jet Ion GP	3490
Time Splitters	2990
The Sum of all Fears	4990
Burnout 2	7990
Driving Emotion	3490
18 Wheeler	3990
X-Squad	2490
WRC II	9990
WRC	3490
Warriors of M&M	2990
Rally Fusion	7990
Toca Race Driver	7990
FIFA 2001	2990
Portal Runner	2990
Project Eden	2990
Robotech Battlecry	7990

PS2 alapgép + 1 ajándék játék: 57990,-

GameCube alapgép + 1 ajándék játék: Hívj!!!

GameBoy Advance + 1 ajándék játék: 17990,-

Expressz szervíz!

Viszonteladókat kiszolgálunk!
Új üzletet nyitó viszonteladóink részére árkedvezmény, szakmai tanácsadás!

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. Tel: 06-30-9424-650 Nyitva: H-P 10-16
E-mail: attila@gamecity.hu gameattila@chello.hu a.szanto@chello.hu

SEGA



A Sega egyre jobb anyagi helyzetbe küzdi fel magát, hosszú évek folyamatos veszteségei után nemrég már profitot termeltek – úgy néz ki, hogy a patinás cég helyrerázódik végre a DC-fiaskó után. Az idei kiállításra nem hozták a szokásos szöges-drót-őrkutya biztonsági rendszerüket (pontosabban átadták az Atarinak – úgy néz ki, mindig az folytat rejtőzködő életmódot, aki az E3 főbejárata fölé, a főhelyre aggatja a logóját) (*Hé! Plágium! Ez az én szövegem! – Spot*), ezúttal mindentkedvünkre kipróbálhattunk. Sajnos rengeteg olyan programjukat nem hozták ki, amelyek már fejlesztés alatt állnak (Golden Axe, OutRun 2, hogy csak kettőt említsünk az általunk leginkább áhítottak közül), a kiállítottak legtöbbje pedig bosszantóan korai állapotban volt. Az új Sonic, illetve Yuji Naka másik játéka, a Billy Hatcher viszont elég jónak ígérkeznek, és sportprogramjaik is a szokásos magas színvonalúak voltak (utóbbiaknál eldobták a 2K-nevet, ehelyett az amerikai ESPN sportcsatornáét vették fel – ez azzal is jár, hogy a kommentárok teljesen megújulnak).

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

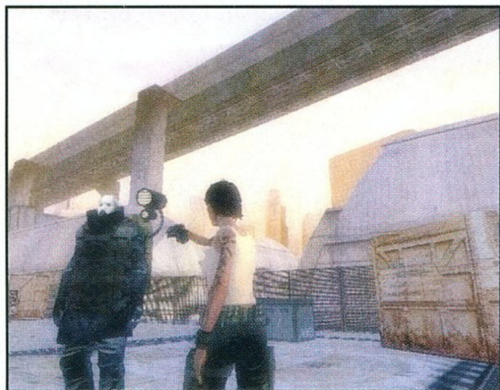
Fejlesztő:	Sonic Team
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★★

Mivel a Segánál úgy hirdetik a játékot, mint Yuji Naka első eredeti (értsd: nem folytatás) alkotását a Saturn-korszak óta, igen kíváncsiak voltunk Keltető Vilire és az ő óriási tojására. Az egypályás demóban a tojások voltak főszerepben, ugyanis Billyt mágikus ruhája (pontosabban: csirkejelmeze) képessé teszi ezek manipulálására. Mivel önmagában nem tud harcolni, csak ugrálni, mihamarabb be kell szereznie egyet, hisz ez lesz fő fegyvere és az elé tornyosuló akadályok leküzdésének eszköze. A tojás automatikusan hozzánk ragad, tehát a tereIgetéssel – szerencsére – nem nekünk kell törődni, viszont ki tudjuk lőni (találat után pedig visszapattan hozzánk), ily módon elpusztítva az ellenfeleket, illetve széttörve a fizikai akadályokat, mint például a másképp áthatolhatatlan bokrok falát. A trükk az, hogy a különféle szörnyek elpusztulásuk után gyümölcsöket hagynak hátra, és ezeket összeszedve a tojásunk elkezd duzzadni. Azért még nem kell rögtön az orvoshoz rohanni… Ha a tojás eléri a megfelelő nagyságot (sokkal nagyobb lesz, mint Billy), akkor egy gombnyomással kikeltethetjük. Nekünk csak fókánk született, de másnál láttunk pingvint is – a végleges verzióban hozzávetőleg 30 lényt segíthetünk a világra. Az állatkák speciális támadásokkal rendelkeznek, a fóka például a földön csúszva tarolta le az ellenfeleket.





HEADHUNTER:REDEMPTION



Fejlesztő:	Amuze
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★★☆

A Headhunter egyike volt az utolsó DC-játékoknak (Amerikában meg sem jelent, csak PS2-re, az Acclaim révén), és mint ilyen, meglehetősen nagyot bukott. A Sega mégis megbízta az eredeti brigádot a folytatás elkészítésével. A Redemption húsz évvel az eredeti után játszódik, amikor az otthonunkként szolgáló megapolisz két részre osztódott. Felül szép az élet, az emberek boldogan élnek a mindent kontrolláló cégek kormányzata alatt, az alul levő csatornarendszerekben és lepusztult nyomornegyedekben szegények, bűnözők élnek. Meg persze a játékos is. Az eredeti játék főhőse, Jack Wade is választható karakter, rajta kívül pedig tanítványa, egy Leeza X nevű nő. Mindkét karakter egyedi képességekkel és fegyverekkel rendelkezik, de a japán fejlesztő azt egyelőre nem tudta megmondani, hogy választani lehet közülük, vagy a program fogja az adott pályára kijelölni őket. Az előző részre még-csak-csak rá lehetett sütni a „Metal Gear-klón" címet, ez viszont sokkal akciódúsabb: a tűzharcokban gyakran öt-hat ellenfél ellen küzdünk (automata célzás van, tehát egész könnyen irányítható a játék), ráadásul az egyetlen kipróbálható pályán lopakodásra nem is volt szükség. Leeza X-et irányíthattuk, akinek különféle terminálokat kellett meghackelnie. Érdekes volt a hölgy szem-beültetése, ezzel ugyanis a Metroid Prime-hoz hasonlóan scannelni tudtuk a terepet, és ennek segítségével voltak fellelhetők a rejtett dolgok.

OTOGI: MYTH OF DEMONS

Fejlesztő:	From Software
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★☆

Az Otogi egy meglehetősen látványos akciójáték, a hatalmas karddal felszerelkezett főhős feladata mind a 28 pályán az, hogy leverje az összes ellenfelet.

Az irányítás kicsit a Gunvalkyrie-re hasonlít, ugyanis itt is lehetőségünk van a levegőben történő manőverezésre – ide-oda suhanhatunk, kardunk helikopterező mozgásával pedig kicsit megnyújthatjuk a (dupla) ugrásaink hosszát – arról nem is beszélve, hogy aki ilyenkor a közelünkbe jön, abból darált hús lesz. A táj szinte teljesen letarolható: ezeréves fákat, egész házakat vághatunk ketté egy erőteljes kardcsapással, és egyszer egy templomot is romba döntöttünk egy ellenfél odahajításával.

A rengeteg robbanás és színes effekt miatt néha nehéz is az ellenfelek szemmel tartása… A szörnyek, és különösen a főellenfelek nagyon jól néznek ki, a tájjal viszont már kevésbé voltunk megelégedve.

A lemészárolt lényekért tapasztalati pontot kapunk, amit a pályák között pénzként elköltve új fegyvereket, varázslatokat és egyéb tárgyakat (pl. tűztől védő amulettet) vehetünk.







VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Akinek nincs meg a VF4, annak több kifogása nem lehet: nem elég, hogy az Evolution elég sok újdonságot tartalmaz, de még az ára is csak a megszokott összeg fele lesz! Két új karaktert, egy teljesen új Quest-módot, valamint 1500 új ruhát és kosztümöt kapunk.

DORORO

Az Osamu Tezuka által rajzolt Dororo manga alapján készül a Sega új játéka. Két karaktert irányíthatunk a játék során: egy Hyakkimaru nevű szamurájt, és segítőjét, Dororót. A játék különlegessége, hogy a gyermekkorában gyilkológéppé átalakított Hyakkimaru emberi alakjáért harcol, így különleges támadást adó végtagjait fokozatosan elveszíti.

A Sega meglehetősen furcsa irányba vitte tovább a Phantasy Star-játékok sorát: a jövő év elején megjelenő legújabb rész ugyanis ismét az online játékra koncentrál (fura módon egyelőre csak GC-re jelentették be), de ezúttal nem kardokkal és lőfegyverekkel kell harcolni, hanem kártyákat felhasználva. A játékosnak választania kell, hogy a Hunterek vagy az Arkok – azaz a jók vagy a gonoszok – csoportjába akar tarozni, ami befolyásolni fogja az összegyűjthető kártyák listáját. Az Arkok főként megidézhető lényekkel operálnak, míg a Hunterek gépeket és egyéb tárgyakat kreálhatnak – a kiegészítő lapok (varázslatok, gyógyítások, ilyesmik) viszont mindenki számára elérhetőek. Érdekes, hogy a támadásoknál nem csak a kártya tulajdonságai döntenek, de virtuális kockadobások is közrejátszanak az eredmény meghatározásában. Sajnos a 20%-os állapotban lévő kiállított verzió túl sok konkrétumot nem árult el, ráadásul a grafikája nagyon gyenge volt – ennél még a PSO legelső DC-s része is sokkal jobban festett. Persze lesz egyjátékos-mód is, ahol a lapjainkat gyűjthetjük össze (ezek számát még nem közölték, csak annyit tudunk meg, hogy 300-nál is több lesz).

PHANTASY STAR ONLINE EP.3 C.A.R.D. REVOLUTION

Fejlesztő:	Sonic Team
Megjelenés:	2004. január
Tetszésindex:	★★★☆☆







Először úgy tűnhetett, hogy a Sega GT Online nem sokkal több, mint a tavaly megjelent Sega GT felturbózása némi Xbox Live-kompatibilitással. Ennél hangyányival azért többről van szó, nekünk elsősorban a 12 új pálya bejelentése nyerte el tetszésünket, hiszen ezen a téren az eredeti igen gyengén muzsikált. Lesz 45 új autó is, de egy bizonyos határon túl ez már nem jelent sokat – mindenesetre így már 150-nél is több verda közül választhatunk. Kapunk továbbá rengeteg új speciális versenyt is (például gyorsulási futamokat). Online természetesen hatan gyűrhetjük egymást, és a szokásos dolgok (pl. beszélgetés, ranglista) mellett az igazán nagy szám a fogadások megtétele lesz. Versenyek előtt ugyanis felajánlhatunk pénzt, alkatrészeket, vagy akár egy teljesen feltuningolt kocsit is – és a győztes mindent visz. Mivel a Sega GT 2002 mentett állásait is betölthetjük, így már a kezdetektől lehet pár kocsink, és valószínűleg megengedhetjük magunknak az izgalmasabb, nagyobb tétre menő fogadásokat is. Igaz, a grafika semmit nem fejlődött, de ez a rendszer nagyon jól hangzik. Az egyik fejlesztő elárulta, hogy gondolkoznak azon, hogy az online verseny résztvevőit csapatokba osztanák, és így akár fel kell áldoznunk egy jobb helyezést azért, hogy a társunkat segítsük (sajnos nem biztos, hogy ez a terv időre megvalósul).





SEGA GT ONLINE

Fejlesztő:	WOW Entertainment
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★☆☆

Az eredeti Vectorman (illetve második része) még MegaDrive-on jelent meg, és egy igen sikeres platformjáték volt, amelyben egy zöld gömbökből álló robot főhőssel kellett kódorognunk. Az új rész erre nem sokban hasonlít: a játék túlnyomó részében lövöldöznünk kell, ráadásul a jó öreg Vectorman sem úgy néz ki, mint egykoron, hanem egy teljesen átlagos robottestet kapott (a sztori szerint a régi testet beolvasztották, majd ilyen alakban építették újjá). Vectorman igen sok fegyverrel rendelkezik, a különféle gépágyúk és rakéták mellett érdekes volt a vonóhorog, a Force Hammer (ezzel ellökhetjük magunk elől az ellenfeleket, hidakon érdemes használni) és a temporal bomb, ami mátrixosan lelassítja az időt. A játéktér nagy része lerombolható, a nagyobb cuccokkal még dobálózni is tudunk, sőt, ellenfeleinket is felkaphatjuk. A játék egyelőre meglehetősen gyengén néz ki: egyrészt nincsenek tereptárgyak (mint a fejlesztő elmesélte, ennek oka, hogy Vectorman világát robotok alkották, akiknek nincs szüksége virágokra, ágyakra vagy számítógépekre – briliáns indok a munkakerülésre), másrészt az ellenfelek is bénán néznek ki. A bemutatót tartó fickó szerint a textúrákat újrarajzolják, eliminálják a szaggatásokat és a töltögetéseket – reméljük nem füllentett. Ugyanez a helyzet – vagyis egyelőre csak ígéret – a kooperatív-móddal, és azzal, hogy Vectorman átalakulhat más formákba. Lehet, hogy az új Vectorman nagyszerű lesz… ebben a formájában viszont nem tudtunk érte igazán lelkesedni.

VECTORMAN

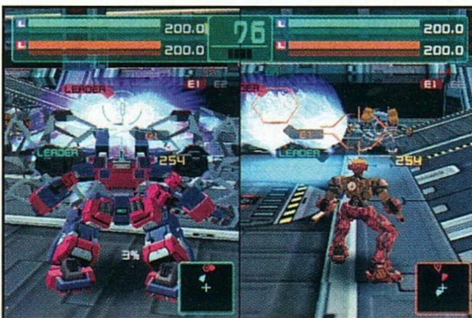
Fejlesztő:	Pseudo Interactive
Megjelenés:	2004. január
Tetszésindex:	★★★☆☆



A Sega ősi Virtual On-sorozata eddig sosem jutott el odáig, hogy angolul is megjelenjen. A Marz rögtön egy különleges darab a szériában, hiszen az eddigi részekkel ellentétben az egyjátékos-módra koncentrál (a legelső Virtual Onnal még Saturnon is lehetett online játszani!). Sajnos a küldetések meglehetősen fantáziátlanok, és a környezet is nagyon lepusztult – cirka olyan, mint a Dynasty Warriorsokban (nem a „lepusztultságra" utalva ezzel), csak itt még nincs száznyi ellenfél a képernyőn. A játék során új mecheket (illetve virtuaroidokat) nyithatunk meg, összesen majdnem 50-et – ezeket a Versus-módban használhatjuk egy társunk ellen. Érdekes (és programozói lustaságra vall), hogy noha az arénákban négy robot ront egymásnak, ebből csak kettőt irányíthat ember. A másik két virtuaroidot a gép irányítja, tapasztalatunk alapján nem valami nagy elánnal (bár lehet, hogy csak a show-látogatók kedvéért vettek vissza a vehemenciájukból). A Virtual On eddig is rétegjátéknak számított Japánon kívül, és úgy néz ki, hogy most sem fogja meghódítani a világot…

VIRTUAL-ON MARZ

Fejlesztő:	Hitmaker
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆









WORMS 3D

Fejlesztő:	Team 17
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★☆☆



A Team 17 szakított az Activisionnel, és inkább a Segára bízták az új Worms kiadását. Legnagyobb félelmünk az első háromdimenziós résszel kapcsolatban a tájékozódásra vonatkozott – vajon hogyan oldják meg a mászkálást, a célzást mondjuk egy többszintes pályán? Sajnos egyelőre nem tudtak kitalálni semmi forradalmit: kukacunkat követős nézetből irányítjuk, bármikor átválthatunk belső nézetbe, és rendelkezésre áll egy felülnézet is. Persze ezek egyike sem segít sokat, ha pont egy fedett helyen vagyunk – ami a random pályagenerátor miatt többször is előfordult a játékkal töltött tíz perc alatt. A célzás ellenben ugyanazt a rendszert követi, mint eddig: a távolságot és a szelet figyelembe véve kellett használnunk a fegyvereket. Ezek közül egyébként minden régi kedvenc visszatér – látni viszont csak néhányat láttunk (sem a napalm, sem a kötél sem volt köztük, de a végleges verzióban mindkettőt megkapjuk). A grafika a régi részek stílusában készült, tehát robbanásoknál ugyanolyan rajzfilmes effekteket láttunk. Ha sikerül megoldaniuk az áttekinthető kameranézeteket, akkor igazi sikerjáték lesz – csak azt nem értjük, hogy az online játék és a pályakészítő miért csak a PC-seknek jutott.

SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT

Fejlesztő:	Sonic Team
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★☆☆☆







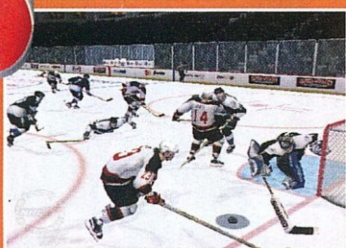
Hogy a Sega miért döntött úgy, hogy a Sonic Adventure 2 után, és alig fél évvel az új Sonic előtt megjelentetik az első, eredetileg még DC-re megjelent sünkalandot, azt valószínűleg sosem tudjuk meg. Arra pedig végképp nincs válasz, hogy ha már ezt megtették, akkor miért nem fejlesztettek rajta valamicskét… Igaz, ezt firtató kérdésünkre a fejlesztő kissé sértődötten azt válaszolta, hogy megannyi újdonság van a korongon. Kapunk egy kis chao-nevelgetést (már az előző részben is benne volt, most pedig kell hozzá egy GBA), 30 új missziót (csak akkor, ha már többször végigvittük a sztorit) és állítólag továbbfejlesztett grafikát. Utóbbit nem nagyon vettük észre, és ami 1999-ben jó volt, az bizony manapság már nem teljesen elfogadható. A pálya a szemünk láttára épül fel, ráadásul néhány megoldás már egyenesen bántja a szemet – nincsenek rendes árnyékok, és a játszható karaktereket leszámítva mindenki olyan szögletes, mint egy asztallap. Ráadásul a kamerát képesek voltak úgy hagyni, ahogy volt, ami ismét egy igen súlyos merénylettel egyenértékű. Hogy feltegyük az egészre a koronát, a majdnem végleges verzió olyan brutálisan szaggatott, hogy olyat még a félkész játékok között sem sűrűn láttunk… A játékot az a kis gyűjtemény mentheti meg, amely egy tucat, korábban GameGearre (ez a Sega kézikonzolja volt) megjelent Sonic-játékot tartalmaz – bár hogy ennek előhozásához mennyi szenvedésen kell átmenni, az egy másik dolog.



SONIC HEROES

Fejlesztő:	Sonic Team
Megjelenés:	2004. január
Tetszésindex:	★★★★☆

A Sonic Heroes nagy újításokat hoz a kék sün életébe: a fejlesztők elhagyták az utóbbi két rész kalandozásait és beszélgetéseit – ismét az eszelős száguldáson, és csak azon lesz a hangsúly. Hőseink hármas csapatokban vágnak neki az útnak – a kiállításon sajnos csak a Team Sonic volt kipróbálható, amelyben a névadó mellett még Tails és Knuckles szerepeltek (a másik három banda neve Team Rose/Dark/Chaotix lesz). Bármikor kiválaszthatjuk, hogy ki legyen a vezető, állatkáink ettől függő formációt vesznek fel: Sonic vezénylete alatt libasorban száguldanak, Tails megragadja a többieket, Knuckles parancsnoksága alatt pedig széthúzott arcvonalban közlekednek. A vezetők mindegyike rendelkezik egy különleges képességgel is: Sonic természetesen irgalmatlan sebességgel dúlja fel a pályákat, Tails hatalmasakat ugrik (és repülni is tud egy kicsit), Knuckles pedig a többiek hajigálásával még a kőfalat is képes áttörni. Bár csak jövőre készül el, a játék így is jónak tűnt, szép grafikával, emellett ráadásul iszonyatos sebességgel (érdekes, hogy a Sega a Renderware programot használja a Heroes elkészítéséhez, nem saját kútfőből dolgoznak). A végleges verzióba 15 pályát terveznek, melyeken a csapatok más sorrendben, esetleg más útvonalon fognak átkelni.



ESPN NHL HOCKEY

Az idei rész három téren hoz nagy változásokat: a grafikán sokat javítottak (főként az igazi arcok terén), a játék körítése az ESPN sportcsatornát idézi, a meccsek felvezetésétől a kommentárig, és ezúttal már PS2-n is lesz mód online játékra.

KUNOICHI

A Shinobi készítői ezúttal egy női ninját tettek meg játékuk főszereplőjévé. A program a Shinobi motorját használja, de a játékmenet kissé eltérő lesz: a pályák nem lineárisak, és az ellenfeleink is emberi katonák lesznek. Sőt, az elődre kapott panaszok miatt a Kunoichi sokkal könnyebb lesz.



ESPN NBA BASKETBALL

Csakúgy, mint a hokinál, a Sega idei kosárlabda-játéka az ESPN-en látottakhoz, hallottakhoz lesz hasonló, mindent átvesznek a tévétől. A játékosok modelljét ért tupírozások mellett igen látványosak a különféle átvezető animációk. Itt is mindkét konzolon lesz online játék, és PS2-n is tervezik a hangkommunikáció támogatását.





ALTERED BEAST

A Sega klasszikusa jövő év elején feltámad PS2-n. A játékmenet legfontosabb vonása ismét az, hogy átalakulhatunk különféle szörnyekké (farkasember, repülő hüllő, tűzdémon, jéggólem), de ezt sajnos csak renderelt videó keretében láttuk. Magából a játékból csak pár másodpercet mutattak, a program még nagyon korai állapotban lehet.



2003

ACTIVISION



Az Activision idén nagyszerű E3-at zárt, a Soldier of Fortune-t és a Pitfall Harry-t leszámítva minden játékuk legalábbis átlag feletti volt. Mivel mára már azért lecsengőben van a pár éve tetőzött extrém-sport őrület, ezért ilyen téren nem nagyon van konkurenciájuk, és nyugodt lélekkel készítgethetik játékaikat (el is hagyták az XY's Pro Akármi címeket). Náluk volt a show egyik legnagyobb durranása, a Doom 3 is; nagy kár, hogy nem volt játszható – mindenképpen kipróbáltuk volna.
A cég boldog lehet, hogy Molyneux egyik játékának, a The Moviesnak a forgalmazási jogait megszerezték, mert abból, amit láttunk belőle, fantasztikus lesz, a kérdés persze – mint a mester minden alkotásánál – mindössze az, hogy mikorra készül el...

Minden, mi extrémnek ingere

A jó munka mindig meghozza gyümölcsét, így az Activisionnek mára nem igazán maradt versenytársa az extrém-sportok piacán. Igaz, néha megjelenik egy-egy nagyobb durranás más cégeknél is – az E3-on az Amped 2, illetve az 1080° Avalanche volt említésre méltó –, de azért az Activision számít egyeduralkodónak. Idén is több ilyen játékot mutattak be, bár figyelemreméltó, hogy elhagyták a Pro Akármi brand-nevet, és helyette minden játék egyedi címet kapott.
Elsőként a Wakeboarding Unleashed-et néztük meg, ami már majdnem végleges verzióban került kiállításra (következő számunkban várhatóan teszteljük). Aki nem tudná, a wakeboard egy rövid deszka, erre áll rá egy delikvens, akit egy motorcsónak huzigál a vízen. Az ez által keltett hullámok persze ideális lehetőséget biztosítanak egy kis ugrándozásra és trükközésre – pontosan ezt modellezték a játékban is. A víz nagyon szép lett, gyönyörűen tükröződik, fantasztikusak a hullámok, és sikerült elkerülniük azt a látszatot, mintha higanyban csúszkálnánk (az eddigi szörfös játékoknál ez nem mindig jött össze). A trükkök elképesztők és igazán extrémek – főként azok, melyeknél karakterünk elengedi a zsineget, pördül párat, majd újra elkapja a madzagot. Talán mondanunk sem kell, ha az utóbbi mozdulat nem sikerül, akkor hatalmas taknyolásnak leszünk szenvedő alanyai.



↗ MTX Mototrax



A Neversoftnak eddig minden évben sikerült felülmúlnia magát, és az aktuális Tony Hawk mindig nagyszerű, és pénzügyileg is sikeres lett. Bár nem számítottunk rá, de úgy néz ki, a brigádnak ez ötödszörre is sikerül, a THUG ugyanis megint a feje tetejére állítja a programot. Ezúttal muszáj lesz saját karaktert alkotnunk, ehhez egy minden eddiginél összetettebb és több lehetőséget nyújtó rendszert kapunk. Ugyan azt egyelőre nem közölték milyen módon, de biztos lesz rá lehetőségünk, hogy saját arcképünket valahogy bevigyük a játékba, és azt felhasználjuk a karakter megalkotásakor (PS2-n talán az Eye Toy fog segíteni?).
Ezután egy hosszú és fordulatos sztorit kell végigjátszanunk. Igen, jól olvastad – egy sztorit. Ennek csak egy kis szeletét mutatták be, de már az is sokat ígérő volt. Ebben együtt lógtunk a haverjainkkal a téren, amikor megjelent Chad Muska egy terepjáróban, és kissé gúnyosan végigmért minket, majd így szólt: „hé, kölyök, fogadjunk, hogy nem tudsz végrehajtani a kickflipnél durvább trükköket!". Ebből természetesen veszekedés lett, majd Chad előadta kívánságait, amelyeket teljesítenünk kellett. Ezután elhajtott, de másnap ismét összefutottuk vele – ekkor bocsánatot kért, és odadobta nekünk saját deszkáját. Ilyen kis kihívásokból, próbákból száznál is többet terveznek (cseppet sem lineáris formában), és egy teljesen kidolgozott történetet ígérnek, melynek keretében az utcán a maga szórakoztatására deszkázó srácból előléphetünk a legnagyobb versenyek állandó szereplőjéig.
Ez még nem minden: lehetőségeink ugyanis megsokszorozódnak azáltal, hogy ezúttal a deszkát a hónunk alá kaphatjuk, és így flangálunk. Ez lehetővé teszi, hogy létrákon másszunk fel, lajhármászásban közlekedjünk különböző köteleken, de még azt is, hogy autókba üljünk, és úgy furikázzunk át a város másik oldalára. És végül az utolsó újítás, hogy a játéknak szinte minden részét a magunk kedvére szabhatjuk. A programot bemutató fickó a pályaszerkesztővel egy perc alatt a szemünk előtt készített egy akadálypályát, és cirka ennyi időbe telt egy új trükk megalkotása és elnevezése is. Ráadásul a pályánkon a feladatokat is mi határozhatjuk meg – mondjuk elhelyezhetjük a S-K-A-T-E betűket. Hihetetlen, de a Neversoft megint felülmúlta saját magát (PS2-n még online játék is lesz)!
Az utolsó extrém-sport játékuk az MTX Mototrax volt, egy motokrossz-szimulátor. (Leszámítva a Disney's Extreme Skate Adventure-t, ahol különféle Disney-karakterekkel kell deszkára pattanni. A koncepció első hallásra idiótának tűnik, de a program a THPS4 motorját használja, és egész jól elszórakoztunk vele.) Az MTX Mototraxban Travis Pastrana a húzónév, de a karrier-módban itt is nekünk kell karaktert készíteni. Egy lepusztult motorral kezdünk, és innen kell feltörnünk. Pénzdíjas versenyeken indulhatunk, és az ezeken nyert lóvéból szerelhetjük, fejleszthetjük a masinánkat. Lesznek versenyek a szabad ég alatt és stadionokban is – előbbieknél egyelőre elég kopár volt a táj, de az arénák igen szemrevalóak voltak. Az irányítás is a játék mellett szól: ugyan nem volt túl könnyű, de tíz perc alatt is belejöttünk annyira, hogy már néhány bátortalan trükköt elő is tudtunk adni. PS2-n és Xboxon is lehetőség lesz online játékra.

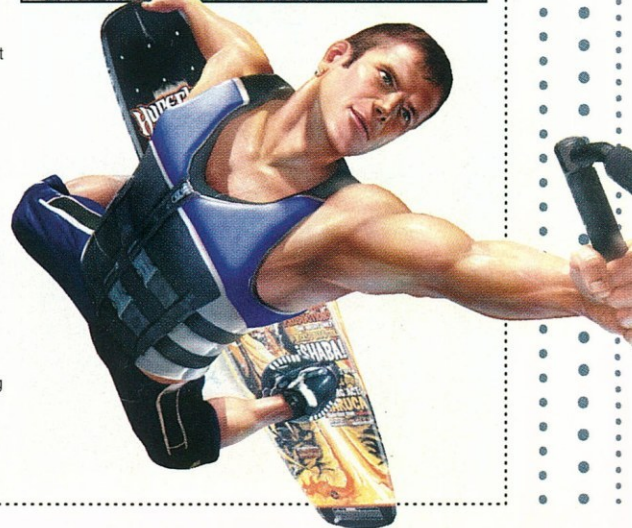

↗ Tony Hawk's Underground

MTX MOTOTRAX	
Fejlesztő:	Left Field
Megjelenés:	2004. március
Tetszésindex:	★★★★☆

TONY HAWK'S UNDERGROUND	
Fejlesztő:	Neversoft
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★★

WAKEBOARDING UNLEASHED FEAT. SHAUN MURRAY	
Fejlesztő:	Shaba
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★★★☆

↘ Wakeboarding Unleashed



DOOM 3

Fejlesztő:	id Software
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★★

Nem valószínű, hogy különösebben fel kellene konferálnunk a világ egyik legjobban várt FPS-ét. Az Xboxos sajtókonferencián a színpadon bohóckodó srácok önfényező előadása alatt elsőként ebből a játékból vetítettek egy kedvcsinálót (amelyet helyi „forgatócsoportunk" meg is örökített – és ha minden igaz, talán meg is nézheted a DVD-mellékleten), amit hatalmas tapsvihar és örömujjongás követett. Ami azt illeti, az E3 egyik legizgalmasabb trailere volt. Sajnos azonban John Carmack és az id-s srácok idénre ezzel el is lőtték az összes puskaporukat, lévén játszani nem lehetett a játékkal. Az azért megállapíthatjuk, hogy mind a karakterek, mind a környezet elképesztően aprólékosan vannak megformálva. A folyamatosan pulzáló valósidejű fényforrások és az ezekhez igazodó árnyékok nagyszerűek, és a fizikáért felelős motor is jól muzsikál (bár elnézve a Half-Life 2-t, azért idén egy kicsit megijedhettek...). Ennek tetejében még hangulatosnak is ígérkezik: a Marson a Pokolra nyílt kapuból előosonó szörnyek és a helyszínek nagyon rémisztőek, és a játék kellőképpen véres is. John Carmack elmondásából egyébként azt szűrtük le, hogy a Doom 3 szakít elődei eszement hentelős játékmenetével, és inkább egy viszonylag rövid, de annál intenzívebb, félelmetesebb élményt akarnak nyújtani.

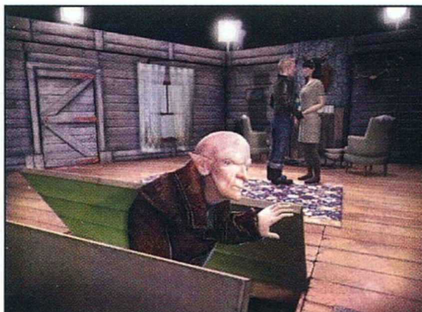


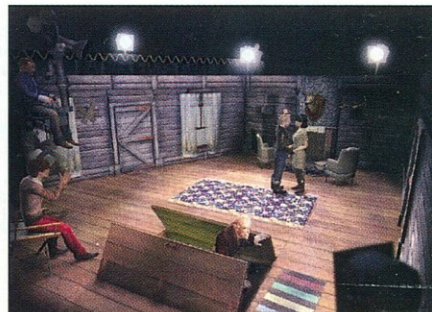


THE MOVIES

Fejlesztő:	Lionhead
Megjelenés:	2004
Tetszésindex:	★★★★★

Peter Molyneux és saját fejlesztőbrigádja, a Lionhead ismét valami nagyszerűt agyalt ki. A Moviesben egy filmstúdió irányítását vesszük át, mintegy száz évre, az 1920-as, hőskori évektől egészen 2020-ig. A játékot személyesen Molyneux mutatta be (egyelőre csak a PC-s verzió volt megtekinthető, de mindhárom konzolra ígérik), és még igencsak félkésznek tűnt. A kezdő menüből ki lehetett választani a film műfaját (a horrort láttuk, de lesz például vadnyugati és sci-fi környezetű is), a színészeket (valódi sztárok szerepeltek, mint pl. Drew Barrymore, vagy Bruce Campbell), és a forgatókönyv minőségét is (egy jobb sztori összedobása persze drágább, és elkészülte időigényesebb is, így ha megszakítjuk valahol időközben a folyamatot, nyugodtak lehetünk afelől, hogy egy újabb B-kategóriás filmet készítettünk el). A színes, 3D-ben ábrázolt filmstúdió forgatagában minden emberke (a színészek, kameramanok, kisegítő személyzet stb.) fel s alá futkározott, fejük felett időnként megjelenő kis ikon jelezte, hogy éppen mennyibe is kerül nekünk a ténykedésük. Lehetőségünk van arra is, hogy a forgatási helyszíneket mi építsük fel. Jó médiamogulhoz híven még az egyes jelenetekbe is beleszólhatunk, mégpedig úgy, hogy egy pár csúszkát állítgathatunk, a színészek pedig ezek tologatásának megfelelően adják elő a jelenetet (az agresszivitás állítgatásával egy pofonpárbajból egy pillanat alatt lett véres bunyó). A játék alapötlete és megvalósítása nagyszerű, és a végleges verzióban állítólag olyan elemek is szerepet kapnak, mint hogy egy vad szexjelenetet vagy egy véres akciót tartalmazó film a '20-as években bemutatva csúfosan megbukik az adott éra konzervativizmusa miatt.





SHREK 2: THE GAME

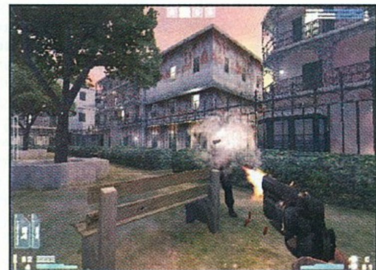


A második Shrek film alapján készült játék egy egyszerű akciójáték lesz, azzal a csavarral, hogy Shrek és díszes kompániájának másik hét tagja közül választva egyszerre négyüket kell irányítanunk (illetve pajtásaink is beszállhatnak). Az egyes karakterek speckóit kihasználva kell továbbjutni a pályákon – az ellenfelek leverése mellett egyszerű tárgy-gyűjtögetős feladatokra kell számítanunk.



TRINITY

Fejlesztő:	Vicarious Visions
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★☆☆



Megint egy olyan játék, amelyik a 2003-as E3-on mutatkozott be a nagyközönségnek, megint egy nem túl eredeti történet, megint egy FPS és megint egy csomó helyről összelopkodott trükk-kavalkád... kicsit már uncsi (igaz, a Trinity a jobb kotyvalékok közé tartozik). Az időpont 2013, a helyszín pedig New Orleans pestis-sújtotta városa. Egy nightstalkert, azaz egy biotechnológiával megspékelt és agyilag felturbózott, emberfeletti erővel rendelkező egyszemélyes polgárőrséget alakítunk, célunk, hogy a gonosz Silmara vállalat ördögi terveiről lerántsuk a leplet. Nem leszünk teljesen egyedül, egy titokzatos, csak Caretaker (hm... mondjuk, Gondűző) néven ismert fickó is segíteni fog, vele a fejünkbe épített kommunikátor segítségével tarthatjuk a kapcsolatot. Hősünk Flash névre keresztelt képességével meg tudja hajlítani az időt és a teret – kikerülhetjük a lelassult lövedékeket, óriásiakat ugorhatunk és felfuthatunk a falakra is, akárcsak a Mátrixban. (Honnan vehették a játék címét is?) A beépített érzékelés-javító technológiák segítségével átlátunk a falakon, infralátásunk van az éjszakában és kiszúrhatjuk egy épület strukturálisan gyenge pontjait, hogy ott utat robbantsunk magunknak. Talán éppen ezeknek az extráknak köszönhetően a Trinity kizárólag az egyjátékos-módra épít (a falon átlátás hamar agyonvágna egy deathmatch-partit), a fejlesztő elmondása szerint ebbe viszont alaposan beleássák magukat. Számos fegyverünk lesz, a géppisztolytól a távcsöves puskán át a gránátvetőig, feldobva egy pár futurisztikus szerszámmal, mint a lézerpuska vagy a folyékony nitrogént tartalmazó palackok. A demó a város külső területein levő mocsaras pályát és egy hipermodern laboratóriumot tett kipróbálhatóvá és meglepően szép és gyors volt, nyilván a továbbfejlesztett Quake 3 motornak köszönhetően.







SPIDER-MAN 2

Fejlesztő:	Treyarch
Megjelenés:	2004. június
Tetszésindex:	★★★★★

Az előző Pókember meglehetősen átlagosra sikerült, ezért kíváncsiak voltunk, hogy a Treyarch mit kezd a második lehetőséggel. Mivel a játék teljesen késznek tűnt (értve ez alatt, hogy nem szaggatott, és teljes szabadságot kaptunk benne – igaz, csak az Xbox-verziót állították ki), nem értettük, hogy mire fel a további egy éves fejlesztési idő. Kiderült, hogy egy időben kell megjelenniük a második filmmel, ezért a megjelenés kései dátuma. Ez sajnálatos, hiszen a játék egészen fenomenális lett, köszönhetően annak, hogy radikálisan szakítottak az elõddel. Itt szabadon lenghetjük be egész Manhattant, és akár az utca szintjére is lemerészkedhetünk, ahol természetesen óriási a gyalogos és autós forgalom. Itt kell különféle küldetéseket végrehajtanunk: például visszaszerezni egy öreg néni ellopott bukszáját, elkapni a bankrablók kocsiját vagy éppen összeszedegetni egy kissrác elszállt lufijait. Akiknek valami problémája van, azt egy kis ikon jelzi – így vele beszélnünk kell, hogy megkapjuk a missziót (ez persze nem igaz a történet szempontjából lényeges küldetésekre, amik mindenképpen megtörténnek). A főellenség – csakúgy, mint a filmben – Dr. Octopus lesz, kiegészülve még néhány ismerőssel (pl. Electro és Vulture is befigyel). A verekedések sokkal látványosabbak lettek, köszönhetően a rengeteg előadható mozdulatnak és a hatalmas ugrásoknak (akár húsz méter magasra is felpattanhatunk). A grafika már most sokkal szebb volt, mint az elődé, ami nem véletlen, hiszen a Tony Hawk 3 motorját lecserélték a True Crime-éra.





TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Fejlesztő:	Luxoflux
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★☆

A True Crime a tavalyi E3-on debütált, az eltelt egy évben pedig morfondírozhattunk azon a nagy kérdésen, hogy milyen mélységig tudnak belemenni a különkülön is „professzionális"-nak ígért autós-verekedős-lövöldözős stílusトrióba. A játék elkészítéséhez az Angyalok Városáról készült műholdas fényképeket használták, és ez meg is látszik rajta: a licencelt épületek közt az E3-nak helyt adó LA Convention Center és a Lakers stadionja is ott figyelt (bár sajnos nem tudtunk bemenni lelőni magunkat). Egy Nick Kang nevű zsaru bőrébe bújva autókázhatunk és tartathatjuk fenn a törvényt és a rendet az utcákon, a közlekedésben egy olyasféle radar is segít minket, mint amilyen a Vice City-ben szerepelt (többféle járműbe is beszállhatunk, még motorra is pattanhatunk). Az autókázás nekünk kicsit arcade-ízű volt, ennél azért komolyabb szimulációra számítottunk, de a szabadságérzés megvan, arra megyünk, amerre csak akarunk. Járőrözés közben az AI többé-kevésbé véletlenszerűen bekövetkező feladatok elé állít minket: lesz olyan kihágás, amit szóban is elintézhetünk, de lesz olyan bűntény, amelyet csak fegyveres harc árán tudunk megoldani. Nick két különböző fegyvert tarthat kezeiben (tekintve, hogy az ellenfelek sokféle cuccot elszórnak, ez jó dolog), és szimultán két különböző rosszfiút is célba vehetünk (a jobb analóg karral célozgathatunk). A lövöldözős résszel tulajdonképpen elégedettek vagyunk, jól visszaadja egy akciófilm hangulatát. Ha kifogynak a töltények, a pusztakezes harcé a szerep, ami szintén kellemes meglepetés volt: ütések rúgások, dobások és különböző fogások is vannak – szebb mozdulatoknál még egy lassított felvétel-effektus is előcsalogatható. A küldetések sikeres teljesítésével (a több mint száz feladat többféle módszerrel is megoldható, az ismerős „lopakodom vagy lebontom a kerületet" viszonylatban) még csiszolhatjuk is a tudásunkat, mindkét harcmodorban. Noha a GTA-hoz vajmi kevés köze van, a True Crime egész jó kis játék lesz, érdemes szem előtt tartani.





PITFALL HARRY

Fejlesztő:	Edge of Reality
Megjelenés:	2003. ősz
Tetszésindex:	★★★☆☆

Pitfall Harry a legrégebbi platformsztárok közé tartozik (az eredetit az Activision valamikor még a 80-as évek legelején dobta piacra, több része volt Atari 2600-asra és játéktermen, de később, Pac-Manhez hasonlóan generációnként újjászületett) – ám a küldetésének lényege most sem változott. Kis felfedezőnkkel most is a dél-amerikai dzsungelek és az abban fekvő azték romok, valamint sötét sírkamrák és jeges hegyvidékek veszélyeit és csapdáit kell elkerülnünk, mintegy 50 pályán keresztül. Csak, hogy a legemlékezetesebbek egyikét említsük: liánokon lendülhetünk át a krokodiloktól hemzsegő folyó felett – de ellenségeink között jaguárok, kígyók, pókok és bennszülöttek is lesznek. Újdonság, hogy Harrynek már fegyverei és egyéb ketyerei is vannak: többek közt parittya, dinamit, egy kicsiny jégcsákány, de még egy pajzsra is szert tett valahol. A látottak alapján a 2003-as Pitfall már egy teljesen átlagos platformjáték: a 3D-s terep sajnos túl szögletes, gyűjtögethető bónuszok minden játékban vannak, az előrejutással megszerezhető extra képességek nem túl fantáziadúsak, vagy újítóak, és a főhős sem túl rokonszenves... Szegény Harry hiába lóbálja kis parittyáját, hogy előhozzon egy nagy dobást, hiába ugrálhat egy rugós biszbaszon, hiába pancsol végig a folyón egy úszógumiban ülve és hiába pörög a fején, mint egy breaktáncos az aluljáróból – valahogyan elvesztette a varázsát és belesüllyedt a tucatjátékokmocsarába. Még akkor is, ha Havok fizikai motort (lásd még a Half-Life-ban) és Dolby Surroundot használ...



X-MEN: LEGENDS

Fejlesztő:	Raven
Megjelenés:	2004. ősz
Tetszésindex:	★★★★★







Mostanában a szuperhősös játékok egyre jobban sikerülnek. A Hulk egész élvezetes, a készülő Spider-Man 2 minden tekintetben ott van a legjobbak között, és a legnagyobb meglepetésünkre szerepjátékként beharangozott X-Men Legends is fantasztikusnak ígérkezik. Azt persze tisztázzuk az elején, hogy ez inkább egy akciójáték, jól kidolgozott karakterfejlesztgetéssel. Az irányítás és a játékmenet leginkább a Baldur's Gate-re hasonlít, azaz karakterünket közvetlenül irányítjuk, kellemeseket kombózunk vele az ellenfelek hátára, és adott esetben mutáns erőinket is előidézzük az extra hatás kedvéért. Mindez kiegészül azzal, hogy lesznek társaink (legtöbbször négyen mehetünk egy küldetésre), és őket is irányíthatjuk, akár közvetve (általános utasításokkal, például hogy inkább a közelharcra menjenek rá, vagy messziről támadjanak), akár közvetlenül (azaz egy gombnyomással váltogathatunk közülük). Harc közben fontos szerepe lesz a társakat igénylő kombóknak, a demóban egyelőre csak az volt használható, hogy Kolosszus a karmait meresztgető Wolverine-t belehajítja az ellenfél hasába. A fejlődés nagyon jónak ígérkezik: a tapasztalati pontokkal szintet lépünk, és így nyomathatjuk fel az egyes karakterek tulajdonságait. Ebből négy lesz – erő, sebesség, test, és agy (utóbbi kettőnek a különleges képességeknél lesz szerepe) – hőseink maguktól is fejlődnek a hozzájuk illő módon, de mi is kapunk elosztható pontokat. Meghatározott szintek elérésekor választhatunk új képességeket is. Lesz négyfős kooperatív mód, úgyhogy minden tekintetben elégedettek lehetünk a programmal.



VIVENDI



Annak ellenére, hogy a Vivendi játékokkal foglalkozó ága elvileg még mindig gazdát keres, cseppet sem fogták vissza magukat és rengeteg játékot mutattak be. A több kiadót egy csokorba gyűjtő Vivendi Universal kínálata igen szerteágazó, mind a stílusokat, mind a minőséget illetően. Kezdésnek az övék – noha máshol, önálló standon volt kiállítva – a show vitathatatlanul legjobb játéka, a Half-Life 2. Ehhez hasonló minőségű volt a StarCraft Ghost – ezek a játékok mindenképpen az E3 legjobbjai közé tartoztak. Viszont náluk láttunk a kiállítás leggyengébb FPS-ét, a Cold Wintert (kíváncsiak vagyunk, hogy abból Xboxon mennyit adnak el), de csalódtunk az új Buffyban, Hunter the Reckoningban és – most már menetrendszerűen – a Hobbitban is.

2003

HALF-LIFE 2

Fejlesztő:	**Valve**
Megjelenés:	**2004. első fele**
Tetszésindex:	★★★★★

Az eredeti Half-Life rengeteg díjat gyűjtött be a maga idején, vagy 100 „Az év játéka" plecsnit legalább kapott 1998-ban. Mint az E3-on kiderült, az azóta semmi életjelet nem adó fejlesztők (a kiegészítőket nem ők csinálták) azóta folyamatosan dolgoznak a folytatáson. Úgy látszik, a srácok értenek a dolgukhoz, hiszen a Half-Life 2 ismét minden díjat megkapott, kezdve a hivatalos „Best of E3" elismeréstől egészen a legutolsó weboldalak kitüntetéseiig (oké, a japánokat nyilván nem fogta meg ennyire a dolog, ők megint inkább a Metal Gear-trailer előtt üldögéltek hatalmas tömegekben).

De hát mitől is ilyen jó a HL2? Erre a választ megkapta az ember, ha volt ereje kivárni a nyitás után fél perccel már ötven méteresre duzzadt sort (nem vicc!). Még szerencse, hogy a sajtóbelépő még a Half-Life 2-t rejtő fémbunker marcona őreire is kellő hatással volt, így az utolsó napon végül is volt szerencsénk hosszabb „sorban ülés" nélkül végignézni a 20 percesnél is hosszabbra sikerült bemutatót.

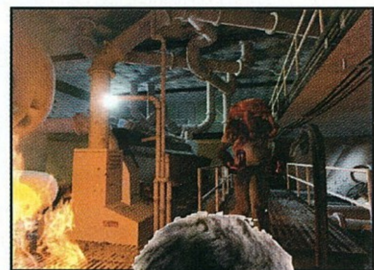
A lehengerlő hatás legnagyobb része a Source névre keresztelt játékmotornak köszönhető, amit feldúsítottak a Havok fizikáért felelős programmal. A karakterek élethűek, de legalábbis majdnem olyan szinten vannak, mint a Final Fantasy mozifilm hősei (*Nono! Esetleg messziről, egy InterCity ablakából... gyönyörűnek azonban gyönyörű – Reiker*). Persze, a felbontások miatt annyira részletesen nincsenek kidolgozva, de már közel járunk ehhez. Ráadásul okos megoldásokkal még élethűbbé tették őket. Ilyen kis ravaszság például a szemük, a tekintetük megvalósítása: egy külön alprogram felel azért, hogy úgy nézegessenek, mint ahogy egy igazi ember. Amikor hozzánk beszélnek, ránk néznek, egy szobába lépve egy gyors körültekintéssel felmérik a terepet – és bár ez talán nem hangzik nagy dolognak, sokat segít abban, hogy beleéljük magunkat a játékba. Az arcmimikájuk is minden eddigit felülmúl, a fejek megvalósítása a fontosabb karakterek esetén akár ezer poligonba kerül, ráadásul az arcokban mintegy 40 csont található: így aztán mosolyognak, vicsorognak, félnek – tehát az érzéseiket is megmutatják. Sőt, ezzel jár az is, hogy lehet szájról olvasni, és mivel a karakterek az elhangzottak alapján mozgatják szájukat, bármilyen nyelven megszólalhatnak (a bemutatóban kínaiul mondott pár szót az aktatáskás ember).

A bemutató második szakaszában a fizikát prezentálták. A HL2 világában minden úgy viselkedik, mintha az életbelinek megfelelő anyagból állna, és ennek megfelelően reagál az őt ért különböző hatásokra: ha egy deszkába lövünk, az jó eséllyel két darabra törik, míg egy hordó csak kicsit arrébb mozdul. Amikor ezek a dolgok vízbe kerülnek, akkor is súlyuknak megfelelően lebegnek a felszínen, vagy éppen süllyednek el.

A gravitációs fegyver is a valóságos fizikának köszönhetően használható – ezzel minden tereptárgyat felemelhetünk, és kedvünkre cibálhatunk, dobálhatunk. Ezzel kapcsolatban is az a legfontosabb, hogy ez nem csak valami felesleges csilli-villi effekt, hanem a játékmenetre is hatása lesz. Barikádokat építhetünk magunknak, vagy akár utat robbanthatunk a megfelelő tűzerővel. A demóban például egy katona állt lesben egy szűk folyosón, kimenni egyenlő lett volna az ólommérgezéssel. Ezért a bemutatót tartó Gabe Nevell (a Valve tulajdonosa) a gravitációs fegyverrel letépte a falról az egyik radiátort, és azt pajzsként maga előtt tartva mindössze apró sérüléseket elszenvedve tudott átkelni a veszélyes szakaszon – ráadásul az ellenfelet úgy ölte meg, hogy hozzávágta a fűtőtestet.



A grafika egyébként önmagában is gyönyörű, legyen szó az árnyékolásról, a szinte fényképszerű környezetről, vagy éppen a speciális effektusokról, mint a tűz vagy a víz. Az eredeti Half-Life egyik legnagyobb erénye a nagyszerű mesterséges intelligencia volt, és ez az új részre csak fejlődött. Minden lény (legalábbis az értelmesebbje) felméri a környezetét (hol vannak ellenfelei és szövetségesei), és ennek megfelelően cselekszik. Ismét egy kiragadott példa: Gordonnak – ismét ő a központi karakter – sikerült egy katona elől bemenekülnie egy kis kalyibába, de az üldöző katona nagyon közel volt. A megoldást az jelentette, hogy a játékos egy asztalt tolt az ajtó elé, és azt erősen tartotta, hogy ellenfele ne rúghassa be az ajtót. A katona rájött, hogy így nem fog bejutni, és elkezdett befelé lövöldözni egy kis ablakon át – erre természetesen a játékos fedezékbe vonult. Az ellenfél addig tartotta távol Gordont az ajtótól, amíg egy társa oda nem ért, és be nem rúgta be az ajtót – briliáns!



Emellett még rengeteg fantasztikus dologgal dobják fel a játékot: egyszer például egy bogár váladékában kell megmártóznunk, hogy azt higgyék, hogy közülük valók vagyunk – és ez után akár segítségül is hívhattuk őket. Vagy máskor egy húsz méter magas lény ellen kellett felvenni a harcot – a látott demóban ez mindenesetre kudarccal, azaz halállal végződött. Sőt, járműveket is lehet majd vezetni, egy homokjárót mi is láthattunk, de ígértek még tankot is.

Persze bemutatva csak a PC-s verzió volt, az Xboxos változatból még egy fél képet sem láthattunk. Viszont egy Valve-os emberrel elbeszélgetve megtudtuk, hogy a tartalomból minden benne lesz a konzolos verzióban is, a körítést illetően biztos a Dolby hangzás, ami pedig a grafikát illeti, megpróbálják a lehető legjobban az Xboxhoz optimalizálni a dolgokat.





STARCRAFT GHOST

Fejlesztő:	Nihilistic és Blizzard
Megjelenés:	2004. március
Tetszésindex:	★★★★★

Ha abból indulunk ki, hogy a StarCraft egyike a valaha készült legjobb játékoknak, akkor talán érthető a lelkesedés, amivel a folytatásnak nekiestem. A Ghost az eredeti, 1997-ben PC-re megjelent, hatmillió példányban fogyott valós idejű stratégia történetét folytatja. Ezúttal ez nem csak egy mellékes dolog, hiszen már az eredeti játék is nagyszerűen kidolgozott háttértörténetéről volt híres.

Persze a kizárólag konzolokra (mostanában egyre több pletykát, híresztelést lehet hallani, miszerint a Ghost csak Xboxon jelenne meg; ezt erősíti, hogy egyelőre csak ezt a verziót tárták a nyilvánosság elé, viszont amikor a kiállításon megkérdeztük a producert, ő nem nagyon akarózott határozott kijelentést tenni – valószínűleg kemény tárgyalások húzódnak meg a háttérben) megjelenő Ghost az előd stílusától messze áll, viszont – annak ellenére, hogy a konkrét fejlesztés a Nihilisticnél történik – a színvonal ugyanolyan magasnak ígérkezik. Az új StarCraft egy lopakodós játék, nagy vonalakban a Splinter Cell stílusában. Egy Nova nevű Ghostot – azaz egy különlegesen képzett és pszionikus képességek birtokában levő ügynököt – fogunk irányítani. Összesen 25 pálya vár ránk, és várhatóan mind a három nép (a terranok, azaz emberek; a rovarszerű, mindent elemésztő zergek; illetve a fejlődés magas fokán álló protossok) otthonát fel fogjuk keresni. Azt firtató kérdésünkre, hogy a történet pontosan miként alakul majd, egy bocsánatkérő mosollyal csak annyit közöltek, hogy részleteket nem árulnak el, mindössze annyit, hogy Nova az elején felettesei utasításaihoz van kötve, később viszont már sokkal nagyobb szabadsága lesz.



A külső kamera működését szerencsére eltalálták, a demó végigjátszása alatt emiatt egyszer sem kerültünk pácba. Emellett lehetőségünk van fegyverünkkel mesterlövész-módba is átkapcsolni, és a 16-szoros nagyításnak köszönhetően rendkívül messziről levadászhatjuk ellenfeleinket. Ha erre nincs mód, akkor ellenfeleinket akár be is foghatjuk, így könnyedén kikerülhetjük támadásaikat – legalábbis ez így volt a kiállított változatban, viszont ott még nem sok jött vissza a katonák eszéből és harci képességeiből (például nem fújtak riadót a holttestek megtalálása esetén – a végleges változatban ez be fog következni). Nova mozgáskultúrája igen fejlett, tud (duplán) ugrani, magától felkapaszkodik a párkányokra, hullákat cipel, képes a falhoz lapulni, illetőleg a sarkokon kikandikálni. A legfantasztikusabb viszont az volt, amikor egy csövön lajhármászásban kúsztunk, és a játékot bemutató Nihilistic-tag megnyomott egy gombot, mire Nova a két lábával megkapaszkodott a vezetékben, és fejjel lefelé elkezdett lógni. Először nem értettük, hogy miért jó – azon túl, hogy baromi stílusos –, de aztán kiderült, hogy így is lehet mesterlövészkedni, természetesen ilyenkor fejjel lefelé látjuk a dolgokat.

Nova pszionikus képességei közül hármat lehetett kipróbálni. A Psi Stun kiüti pár másodpercre a körülöttünk levőket, így azok magatehetetlenül fekszenek a földön, kitéve magukat a magyar zsurnaliszták kegyetlenkedéseinek. A Cloaking (álcázás) gyakorlatilag láthatatlanságot jelent, viszont még így is vigyáznunk kell, mert adott esetben lábnyomokat hagyunk (a demóban levő űrállomáson ez nem következett be), illetve az általunk keltett zörejeket is meghallhatják. Végül a Sight különleges látást jelent; nem csak az egyes ellenfelek testhőjét jelzi ki ilyenkor a gép, hanem még a különösen sebezhető pontjaikat is. A járőröző katonán például kijelölte a fejét (mert nem volt lecsukva a vizora), illetve az övén fityegő gránátot – az utóbbit választottuk, és egy szép tűzijáték lett a jutalmunk. Fegyverünk különleges használati módja a Lockdown, ami fél percre bármilyen mechanikus eszközt – legyen szó egy biztonsági kameráról, vagy egy tankról – megbénít, kikapcsol. Nova utolsó speciális képessége, hogy a vele szövetséges erőket segítségül hívhatja. A földön egy területet kijelölve kérhetünk atombombát, Yamato-támadást (ez a hatalmas anyahajók mindent elsöprő lézerfegyvere), radart (a láthatatlan egységek felderítésére), tüzérségi támogatást, és még sok más hasznos dolgot.

Aki annak idején játszott a StarCrafttal, az különben is a mennyekben érezheti magát, hiszen a programról ordít a régi hangulat, és mindenhol valami ismerősbe botlunk – hol egy lángszórós Firebat masírozik, hol egy trailerben pillantottunk meg pár támadó protoss Dragoont, megint másutt pedig egy hatalmas Hydralisk tűz fel mandibuláira egy szerencsétlen terrant. A Ghost ezt leszámítva is minden dicséretet megérdemel, lévén gyönyörű, például az árnyék-hatások tekintetében legalábbis a Splinter Cell szintjén van. A hangok és az átvezető videók a szokásos Blizzard-minőséget képviselik. Igen kár, hogy a megjelenést eltolták jövő év elejére...

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Fejlesztő:	Black Isle Studios
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★☆



A Dark Alliance első része nagy kedvencünk volt – a mégoly egyszerű és lineáris kalandot a gyors és izgalmas játékmenet, a hivatalos Dungeons & Dragons szabályok és a nagyszerű grafika jól ellensúlyozták. A folytatás története némileg kapcsolódik az elődhöz, de aki ezzel a résszel fog belépőt váltani Baldur's Gate világába, az sem fogja magát idegenül érezni. A jó oldal szerencselovagjaként a dicsőséget keresve vágunk bele a kalandba, amely addig tart, míg a gonosz fel nem fedi igazi arcát – és azt mi nem intézzük el egy (vagy rengeteg) huszárvágással.

Ehhez egy négy felvonáson keresztülívelő történetet kell megélnünk, ami összességében valamivel több, mint 40 pályát jelent. A terepek között szerepel egy romváros katakombarendszere, egy őrült alkimista háza, egy kedélyes vámpír-lak – sőt kalandjaink más létsíkokra is elsodornak minket; kár, hogy ezen izgalmas helyszínek helyett csak egy mezőt járhattunk be a demóban. A DA2 alapvetően a felmenő által lefektetett alapokon nyugszik: az általunk irányított karaktert ugyanúgy kissé felülnézetből látjuk, még a bal felső sarokban látható kijelzőn sem változtattak – és megmaradt a régi, vad és gyors hack'n slash stílus is. A játék – ugyanúgy, mint elődje – egyképernyős kooperatív módban is játszható; ez semmit sem vesztett varázsából.

Ami újdonság: öt teljesen új induló karaktert kapunk (az előző részben mindössze három közül választhattunk) – akiket korlátozott mértékben ugyan, de testre is szabhatunk (végre!). A bátor kalandorokra titkos helyek, rejtett karakterek és sok száz kihantolásra váró tárgy vár – egyes cuccokból pedig mágikus fegyvereket és páncélokat eszkábálhatunk össze magunknak (sajnos ezt nem láttuk működés közben). A grafika, ha lehet még szebb és részletesebb lett, a víz megvalósításától például ismételten leesett az állunk. Fejfájást talán csak az okozhat, hogy ebből a részből nem terveznek GC-változatot, és egy online-támogatást is el tudtunk volna viselni.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BLEEDS

Fejlesztő:	Eurocom
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★☆☆

Az elmúlt év egyik legjobb TV-s adaptációjának folytatása sem maradhat el – a kaliforniai vámpírvadász hölgy újabb kalandjai azonban nagyon hasonlítanak a régiekhez. Legalábbis ami a külcsínt illeti: a grafikában ugyanis szembeszökő változásoknak nem voltunk tanúi (sőt, cseppet rondább is, mert időközben multiplatformmá avanzsált, no és a fejlesztők sem ugyanazok), de még az irányítás is hasonlóképp működött. A virtuális Sarah-Michelle Gellar (aki újfent nem kapta meg valódi énjének hangját) ugyanúgy összetapossa a székeket, és ugyanúgy használhatja a különféle hétköznapi eszközöket hevenyészett vámpírölő-fegyverként, akárcsak az előző részben (igaz, van egy-két új mozdulata, pl. egy olyan dobás, mint az Enter the Matrixban). Az igazi újdonság itt is a karakterekben rejlik: immáron nemcsak Buffy-t, hanem a Scooby Gang öt másik tagját is kontrollálhatjuk, név szerint Faithet, Willowt, Xandert, Spike-ot és Sidet. Közülük a bemutatott verzióban csak Willow volt játszható, aki leginkább varázslatokkal operál. Kezdő „töltete" egy tűzlabda volt, amit két gyors gombnyomással lehetett előcsalni, és azonnal megölt egy vámpírt. A varázslatok ára természetesen a mana, amit az elhullott gonoszokból nyerhetünk.

A sztorit a Buffy-képregények írói dobták össze, de a látottak alapján a „jönnek az élőholtak-verjük le őket"-sémát követi. Multiplayer-mód is lesz, négy játékosig hatféle típusban – itt akár egy vámpír bőrébe is bebújhatunk.





COLD WINTER

Fejlesztő:	Swordfish Studios
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★☆☆☆



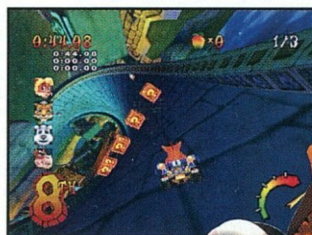


Egy újabb FPS... ezúttal Andrew Sterling, az MI6 (angol hírszerző szervezet) ügynökének kalandjaiba cseppenünk bele. Az alapszituáció egész meglepő: egy kínai börtöncella mélyéből indulunk – ebből a cseppet sem szívderítő helyzetből kell magunkat kivágni és a végére járni egy jó kis konspirációnak. A játék többé-kevésbé rendelkezik a mai elvárásoknak megfelelő színvonallal: a fizika tűrhető (interaktív a terep, pl. a szemeteskukák felboríthatók), az ellenfelek AI-je nem volt rossz (egy felborított asztalt használtak fedezéknek és amögül tüzeltek), és karakterünk szép, valósidejű árnyékot is vet. A játék kellőképpen véres: a meglőtt áldozatokból a nedű a falra fröcskölődik és tapicskolni is lehet benne, hogy titkosügynökünk piros lábnyomokkal jelezze ott jártát. Érdekes megoldás, hogy felszedhető egészségügyi csomagok helyett itt végtelen health-packkel rendelkezünk – viszont a regenerálódás öt teljes másodpercet vesz igénybe (és egy helyre kis animáció kíséri), amely alatt védtelenek vagyunk. Erőnket boostolni is lehet, ha sok ellenfelet taccsra tettünk, az egészség-mérce visszanő, így nem kell a gyógyításhoz nyúlnunk. A végleges verzióban 20-30 tárgyat is készíthetünk saját kezűleg (pl. üres üveg+gázolaj+rongydarab= Molotov-koktél, de összeüthetünk tolvajkulcsot és mérgezett névjegykártyát is – utóbbit nyilván annak, aki előszeretettel nyalogatja őket) és ebben a program előzékenyen segít is, de ez a kiállított változatban még nem működött. Lopakodós, védelmező és durrbele küldetések egyaránt lesznek – de az összkép egyelőre meglehetősen halovány. Xboxon lesz ennél ezernyi jobb FPS is, PS2-n viszont nincs ekkora konkurencia, ott még talán lehet keresnivalója.

CRASH NITRO KART

Fejlesztő:	Vicarious Visions
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Crash Team Racing anno nem kevés időt töltött a szerkesztőségünk PlayStationjében, úgyhogy mondhatnánk azt, hogy nagyon várjuk a folytatást – de nem mondjuk, lévén az E3-on nagyjából csak a grafika fejlődését lehetett észrevenni az elődhöz képest (azt is csak olyan mértékben, ami természetes a konzolok egy újabb generációjánál), a Mario Kart mellett aligha fog labdába rúgni (*Mario Kart viszont még mindig nem készül Sony gépre... – Reiker*). A Crash Nitro Kart története a szokásos bandicoot-rabolós mederben folyik: Crasht és társait ezúttal a gonosz császár, Velo ejti foglyul, akinek galaktikus kolosszeumában a Föld becsületét kell megvédenünk, bla-bla-bla... A mezőny gokartjaiban régi és új ellenfelek egyaránt fognak ülni, akik persze igyekeznek kihasználni a pályán felvehető sportszerűtlen fegyvereket, a saját járgányunkba pedig a Crash-univerzum szinte mindegyik karaktere választható lesz. Buja dzsungelben, működő vulkánok között, futurisztikus városokban és űrállomások között kerülnek megrendezésre a versenyek, s az összesen 17 pályán nemcsak a „kalandos” Adventure üzemmódban, hanem Arcade és Time Attack módban is lehet majd nyomulni. A többjátékos-üzemmód továbbá system-link kapcsolatot is támogat (GC-n nem), amivel akár nyolc játékos is küzdhet egymással.





FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Fejlesztő:	Interplay
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★☆☆





Aki abban a helyzetben van, hogy egy PC előtt tölti szabadideje egy részét, nyilván találkozott már a nagyszerű poszt-apokaliptikus RPG valamelyik részével. Nos, akkor gyorsan el is felejtheti, mert a konzolos verzió teljesen más lesz, sokkal inkább egy akciójátékra emlékeztet (csakúgy, mint ahogy a Baldur's Gate átugrott konzolra). A számítógépes „féltestvérek” világa persze megmarad, célunk, hogy két karakter közül választva a nukleáris katasztrófa sújtotta bolygón a radioaktivitástól mutálódott lények és az elvadult emberek földjén visszaállítsuk a rendet, és csatlakozzunk a titokzatos Testvériséghez. Ez persze heveny lövöldözéssel jár együtt, amihez kétféle típusú támadási formával rendelkezünk, az egyik egy célzott lövés, a másik pedig egy közelharci csetepaté, mindkettő a hozzávaló fegyverekkel (több mint 50 gyilok lesz a játékban). Az irányítás is ennek megfelelő: befoghatjuk az ellenfelet (az automata célzás egész jól működik) és gombnyomásra, gyorsan váltogathatunk a fegyverek közt. A képlet a szokásos: minél többet ölünk, annál tapasztaltabbak leszünk, és ennek függvényében nőnek a tulajdonságaink. A grafika sokat fejlődött a korai verziók és látott képek óta, legjobban talán a Baldur's Gate: DA-éhoz hasonlít (pl. itt is nagyon szép a víz), csak persze teljesen más stílusban, ami passzol az itteni világ környezetéhez. A játékmenet is erre hajaz, még kooperatív játék is lesz, mindkét konzolon. Azért sajnáljuk, hogy a komoly kaland egyszerű vagdalkozásba ment át...

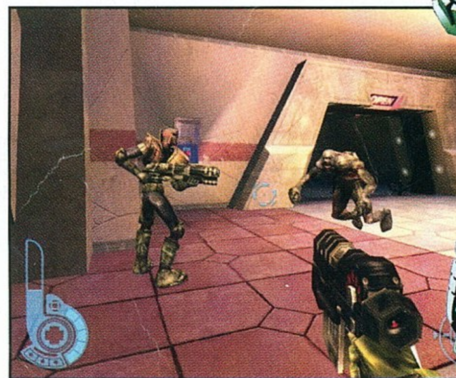
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

Fejlesztő:	Rebellion
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★☆☆



1977 óta eladtak már „néhány” Judge Dredd képregényt, úgyhogy a főszereplő bemutatását ez esetben talán hanyagolni lehet. A jövő legnagyobb metropolisza, Mega City One mindig ad munkát kedvenc rögtönítélő (és végrehajtó) bírájának, akit viszont a Rebellion játékában most nem nagyon fogunk látni, lévén az ő szemszögéből kell a bűnözőket puskavégre kapni. Dredd bíró ugyebár a törvény maga, aminek a betartatása a képregény világában egészen sajátságos, de ennek ellenére ez az FPS nem pusztán arról fog szólni, hogy mindenkit halomra kell lőni: a pitiáner bűnözőket elég csak megbilincselni (ilyenkor rögtön el is ítéljük őket pár évtizedre). Persze ez nem jelenti azt, hogy nem lesz mészáros-feladata a hűséges Lawgiver számára. Az első számú közellenség – mint az alcím is rámutat – Halál bíró, akiről annyit lehet tudni, hogy a Sötét Bírák kasztjához tartozik, mely túlvilági lények szerint bűnt csak élve lehet elkövetni, ezért az élet maga is bűn. A történet – noha teljesen jól beilleszthető a képregény-sorozatba – a játékhoz lett kitalálva, és valamennyi ismertebb karakter szerepet kap benne. Jópofa a játék kooperatív üzemmódja, bár az E3-demót kipróbálva némi szaggatásról tudunk beszámolni. Mega City One felépítéséhez a Rebellion a belső fejlesztésű, vadonatúj engine-jét használja: az Asura névre keresztelt eszköz többek között remek grafikai effektusokat és animációt, rongybabaként elterülő holttesteket, valamint korszerű 3D hangzást tesz lehetővé. Reméljük, élni is fognak ezekkel a szolgáltatásokkal, mert az eddig látottakból ez nem derült ki egyértelműen – a bevásárlóközpontként bemutatott pálya például rendkívül kopár és fantáziátlan volt; arról nem is beszélve, hogy teljesen elhagyatott.





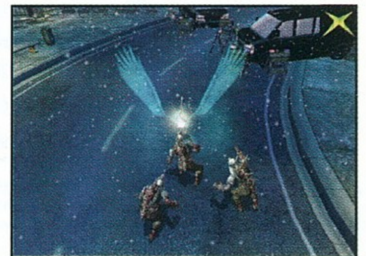
HUNTER THE RECKONING: REDEEMER

Fejlesztő:	High Voltage
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★☆☆

HUNTER THE RECKONING: WAYWARD

Fejlesztő:	High Voltage
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★☆☆☆

A közönség elmondta a véleményét, és mi odafigyeltünk – mondta a Hunter the Reckoning egyik alkotója, majd folytatta a szokásos blablával, hogy mennyivel jobb lesz az eszelős akció, amit az előző részben is olyan sokan kedveltek. Sajnos meglehetősen kevés fejlődést tapasztaltunk a kiállított Xboxos játékon: egy új karakter, plusz új pályák – küldetéslemeznek még talán el is menne, mondjuk féláron. A legnagyobb újdonság tulajdonképpen az, hogy immár a PS2 tulajdonosok is visszatérhetnek Ashcroft városába. Minthogy ez a „visszatérés" számukra csak névleges, mindenképp megemlítendő, hogy a Hunter the Reckoning világa a World of Darkness című szerepjáték alapján lett megalkotva, ami egy olyan Földön játszódik, amelyet gótikus regényekbe illő szörnyetegek próbálnak leigázni, illetve megmenteni. Két év telt el, mióta négy vadász visszaverte a gonosz erők támadását (az eredetiben), de az ördög nem alszik: titokban egy szekta alakult, s a ténykedésüknek köszönhetően újjáéled a múlt. Egy titokzatos, új vadász hívására a négy eredeti harcos ismét munkába áll, azaz nekiláthatunk a fejek lecsapkodásának, a lények szitává lövésének, és persze ismét bevethetünk mágiát is, valamint „adományokkal" gazdagíthatjuk a kedvenc karakterünket. Az Xbox-változatban továbbra is négyen, míg PS2-n ketten lehet részt venni az öldöklésben, ráadásul az utóbbi platformon vizuálisan is kevesebbet nyújt a játék. A két különböző cím is mutatja, hogy még további eltérések is akadnak: PS2-n egy lineáris sztori helyett több küldetés közül lehet választani egyszerre, amelyeken belül különböző fontosságú célpontok vannak megjelölve, míg Xboxon marad az előre megszabott előrehaladás.





MEN OF VALOR:VIETNAM

Fejlesztő:	2015
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★★★

Aki kicsit elfáradt az E3-on, az kipihenhette magát, miközben várakozott valamelyik nagyszerű FPS bemutatójára. A Halo 2, a Half-Life 2 és a Medal of Honor mellett az EA-tól lelécelt fejlesztők által készített Men of Valor is így volt megtekinthető – fél órába is beletelt, amíg egy halandó sorra kerülhetett. (Még szerencse, hogy minket soron kívül vitt be a kommandós ruhába öltözött, a sorra vigyázó hölgy…) A Men of Valor látványa egész elképesztő – főként azon a borzasztó nagy HDTV-n mutatott nagyszerűen, amin a fődesigner mutatta be a programot. Egy Huey helikopterben kezdődött a küldetés, és mindaddig jól is ment a dolog, amíg csak mi dúltuk fel a forgócsöves gépágyúval a vietnami falvakat. Amikor egy ellenfél visszalőtt egy rakétavetővel, akkor már nem volt ilyen vidám a helyzet; és természetesen a dzsungel közepén csapódtunk be… A robbanás előtt még sikerült elmenekülni a gép közeléből, de a vietkongok beszorítottak minket egy romos épület mögé. Mivel pár katonánk megsérült, rádión hívtunk egy mentőhelikoptert, az viszont a fák között rejtőzködő ellenfél támadásai miatt nem tudott leszállni – a megoldás ismét a rádió volt, a koordinátákat megadva hamarosan érkezett egy adag napalm, és elhallgattak az AK-k. A játék megdöbbentően jól néz ki, a dzsungel megvalósítása igen élethű. Az igazi baj az ellenfelek intelligenciájával volt, ez ugyanis egész egyszerűen nem készült el az E3-ig, így aztán csak az előre megrendezett jelenetekben találták el a mieinket. A végleges verzióban lesz kooperatív-mód és Xbox Live-on keresztüli játék is.

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Fejlesztő:	Swingin' Ape Studios
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Galaxis nyugati spirálkarjának egy félreeső részén fekszik Iron Star, a robotok világa. A népek errefelé naphosszat békésen (kenő)olajozgatják egymást, ám egy nap a gonosz Corrosive tábornok átveszi az irányítást és a dolgos droidokat rabigába hajtja. Glitch, a harci robot azonban Droid City megmentőjeként szembeszáll a hódítással. Na, szerintetek kit fogunk irányítani ebben a kapitális marhaságban? A felszínen, alatta és felette mintegy ötven misszión keresztül harcolhatunk, a shoot 'em up-stílus mellett lopakodós és orgyilkos küldetések is várnak ránk (azért leginkább őrült lövöldözésről van szó). A színpompás kis Glitch külső, követős nézőpontból kezelhető, 18 különféle fegyvere lesz a rakétavetőtől a gránátokon át a golyószóróig, és – akárcsak az Evil Deadben – mindkét kezében külön fegyvert viselhet, amelyek kiegészítik egymást a harcban. A robot négyféle járműbe szállhat be, de érdekesebb, hogy tucatnyi más robot felett is átveheti az irányítást, némi hackelést bevetve (pl. odalopódzunk egy óriásrobothoz, betörünk a rendszerébe, ezután az apróbb ellenfeleket pedig egyszerűen eltapossuk). Az irányítás a szokásos: az egyik karral mozgunk és oldalazunk, míg a másikkal fordulunk irányba, ezen kívül átkapcsolhatunk first-person nézetbe a precíz célzás érdekében (zoomolni is lehet). Ugrani ugyancsak lehetséges, sőt a pályák kialakítása miatt szükséges is (platformelemként még egy dupla ugrás is bevethető). A grafika meglehetősen átlagos: sok a mozgó robot és méretesek a területek, de kicsit kopár a táj. Három többjátékos mód is lesz, köztük egyelőre csak a deathmatchet fedték fel. Noha a fejlesztő meglepő módon a Halo és a Ratchet and Clank kereszteződéseként aposztrofálta a programot, mi azért ennyire messzire nem mennénk… A PS2-verzió megjelenése egyelőre bizonytalan, még nem kapták meg rá a Sonytól az engedélyt.



OUTLAW VOLLEYBALL

Fejlesztő:	Hypnotix
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★★☆☆

Az Xbox-tulajoknak már ismerős lehet a sportjátékok előtti Outlaw kifejezés. A bolondos széria hamarosan kibővül, a Golf második része mellett a strandröplabda rejtelmeibe kóstolhatunk bele. Ebben a témában ugyan az DoA: XBV elég erős ellenlábasnak számít a piacon (azok a szexi mellek és fenekek iszonyatos fórt jelentenek), ezért egy kis poénkodással próbáltak meg a Hypnotixnál játékosokat hódítani. A játékban egy egész jó karakterszerkesztő kapott helyet, az itt kreált versenyzők 12, hülyébbnél-hülyébb helyszínen (többek közt börtön, dzsungel, csatorna szerepel a terítéken a tengerpart mellett) szállhatnak szembe egymással. Ezt kéretik a szó legkomolyabb értelmében venni, ugyanis verekedni is lehet, akár a saját társunkkal is – sőt, kell is, ugyanis ezáltal nő a momentum-méterünk, ami a speckók elsütéséhez kell. Érdekesség az irányításban, hogy menet közben változtatható, hogy partnerünket is mi, avagy a gép irányítsa, és nehezítésként kikapcsolható a labda földet érését jelző célkereszt is. Elméletben ez jól hangzik, de gyakorlatban még a segítségekkel is kegyetlenül eldarált minket a csak félkézzel játszó fejlesztő. A grafika szép, a karakterek jól vannak modellezve (mindegyikük kb. 50 féle ruciban feszíthet a pályán) és a pályák is életszerűnek tűnnek. Játékterünk átláthatóságával és a visszajátszással sincs gond, erről a számos kameraállás és a zoomolási lehetőségek gondoskodnak. Az alapból is jó soundtrack mellé saját számokat is rögzíthetünk az Xbox vinyójára. A játék Xbox Live-kompatibilis, az online játék mellett a megjelenés után letölthető karakterek és játékmódok lesznek elérhetők; a kérdés már csak az, mekkora a tényleges érdeklődés egy újabb röpis program után.





THE HOBBIT

Fejlesztő:	Inevitable
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Sokat imádkoztunk a Hobbit miatt – de úgy látszik hiába. Azon kívül, hogy a korábban GC-exkluzív játék multiplatformossá cseperedett, szinte semmilyen pozitív irányú változást nem tapasztaltunk. Alapvetően nagyszerű dolog lenne, hogy egy 3D akció-kaland keretében járjuk be Középfölde egyik legizgalmasabb régiójának, Tóvárosnak és a Magányos Hegynek a környékét, és hogy a könyvből minden érdekesebb helyszín szerepelni fog, de ebben a tálalásban nem igazán fekszik nekünk. Minden gépen csúnyácska (ebben a PS2-es verzió viszi a prímet), néhol őrült színeket használ és sajnos túlságosan egyszerű is. Bosszantó, főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy már két éve fejlesztik. Bilbó ugrándozik, létrát és kötelet mászik, köveket dobál, fegyvere pedig a Fullánk, és ugye az Egy Gyűrűt is birtokolja – így egy erős karddal és a láthatatlanná válás képességével is rendelkezünk. Utóbbit úgy oldották meg, hogy hobbitunk (illetve babónk – csak Grath kedvéért) (*@#%$! – Grath*) áttetszővé válik (olyasmi, mintha jégből lenne), lévén elég körülményes lenne a platformokon ugrálni, ha nem látnánk magunkat… A teljes sztori 12 fejezetre oszlik, de a játékmenet teljesen lineáris. 15-20 órás játékidőt ígérnek, a végső pálya az Öt Sereg Csatája lesz. Az öreg Zsákos ennél sokkal többet érdemelne, de talán még javul valamit a játék, mielőtt aranylemezre kerül…

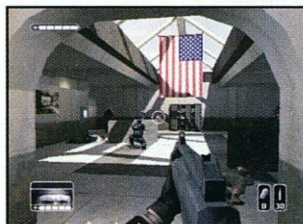


SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

Fejlesztő: Argonaut
Megjelenés: 2003. ősz
Tetszésindex: ★★★★★

2018-ban egy új szervezet alakul az amerikai SWAT „oldalhajtásaként": a Global Strike Team azokon a nemzeteken segít, akik saját anyagi forrásaikból nem képesek megoldani a „kényes helyzeteket". Mint az eredeti SWAT, úgy a GST is az életmentésre specializálódott, s a célja az, hogy az érintett ország törvényei szerint járjon el, s erőszak alkalmazására csak szükség esetén kerüljön sor. Mathias Kincaid, a volt Delta Force-kommandós szerepében egy GST csapat irányítása lesz a feladatunk az Argonaut kommandós játékában, s a legmodernebb felszereléssel, a legspécibb fegyverekkel, és nem utolsósorban a meglepetés erejével kell harcolnunk a világ különböző pontjain. A játékhoz készült új engine remek fényhatásokkal gondoskodik a realisztikus környezetről, jóllehet a háttérsztori önmagában is átélhetővé teszi az eseményeket. Összesen 21 küldetésben vehetünk részt (öt fejezetre osztva), amelyekben Tomi Ono, a veterán mesterlövész, és Anthony „AJ" Jackson, a haditechnika specialistája tartozik majd nekünk engedelmességgel. A kommandírozáshoz rendkívül egyszerű kezelőfelületet találtak ki az alkotók, valamint ami a legjobb: szóban is elmondhatjuk a kívánságainkat. A játék ugyanis használja az Xboxos headsetet, illetve a PS2 USB portját – az E3-on már egészen sok parancsszót megértett a játék (ettől a játék bődületesen élvezetes lett!). Kincaid karrierének az építésén kívül Arcade módban, egyszerűbb szabályokkal is lehet játszani, külön lesz 10 küldetés, amit kooperatív módban lehet végigvinni, és deathmatch is szerepel az ígéretek között.





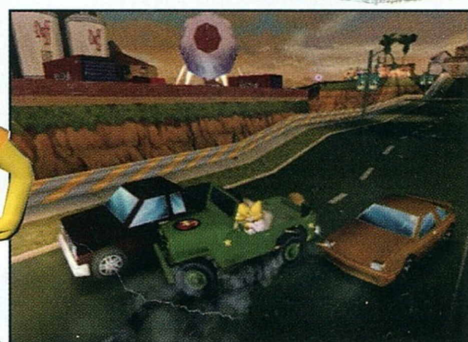


THE SIMPSONS HIT & RUN

Fejlesztő: Radical
Megjelenés: 2003. szeptember
Tetszésindex: ★★★☆☆

Míg az erősen felejthető Road Rage a Crazy Taxi játékmenetét ültette át Springfieldbe (a Simpson család városkája), addig a Hit & Run valami jóval merészebbre vállalkozik: a GTA stílusából lop, de szemérmetlenül (és amatőr módon). A kiállított verzióban a családfővel, Homerrel lehetett kolbászolni a városkában (a végleges verzióban persze többen is feltűnnek, például Bart, Lisa és Marge), kiléptünk a házunk kapuján – és arra mentünk, amerre csak kedvünk volt, még egy-két épületbe is be lehet nyitni. Egy gombnyomásra bepattanhattunk a kocsiba, amelynek az irányítása a már említett RR-re hasonlított (és így a valóságra csöppet sem), egy másikra kiszálltunk és akár lenyúlhattunk egy másik járgányt (azzal a nüansznyi eltéréssel a GTA-hoz képest, hogy nem lehet ellopni őket, csak az üres autókba szállhatunk be – mintegy 40 féle kocsi lesz a játékban). Az utcán bárkit megrugdoshatunk (vér nem folyik, és értelmét sem találtuk), de a kevésbé agresszívebbek beszélgethetnek is a szomszédsággal, amire azért van szükség, mert ily módon kapjuk meg a különböző feladatokat. A grafika nagy előrelépést nem mutat a Road Rage-hez viszonyítva (no, ne legyünk ilyen szőrös szívűek: jobban néz ki, de hát EZ nem egy nehéz feladat), a hangokról annyit tudtunk meg, hogy a rajzfilmbéli szereplők nyomják a szöveget. A kész verzióba 56 küldetést ígérnek, amit mi kipróbáltunk az egy egyszerű, időre menő fuvar volt – reméljük a többi esetében jobban megerőltetik magukat a fejlesztők. A végleges változatban multiplayer-játékmód is lesz, akár négy főig.





THE FAST AND THE FURIOUS

Fejlesztő: Genki
Megjelenés: 2003. november/2004. február
Tetszésindex: ★★☆☆☆

Már itthon is játsszák a „Halálosabb iramban" című filmet, ami nem annyira szereposztásával csalogatja be a nézőt a moziba, hanem az autós jeleneteivel, amelyek leforgatásához nem használták számítógépes trükköket. Ennek a filmnek az első része volt a meglepően nagy kasszasikerré vált „Halálos iramban", aminek a témája adta magát, hogy játékot készítsenek belőle – csak azt nem értjük, hogy miért most. Brian O'Conner nyomozó szerepében az illegális utcai autóversenyek világába kell beépülnünk, ahol aztán 80 küldetésen keresztül gyűjthetjük a lóvét, növelhetjük a hírnevünket, miközben a játékhoz kitalált cselekményt is egyre előrébb pörgetjük, s új pofákkal mérkőzhetünk meg. A játékhoz húsz autómárkát licenceltek, ami első hallásra nem sok, de hozzá kell tenni, hogy rengeteget lehet kozmetikázni a gépeken, s Good Year gumikat, Wings West spoilereket, meg sok más egyebet szerelhetünk fel, amelyek használatához szintén megvásárolták a jogokat a különböző gyártóktól. Miközben mondjuk egy klasszabb lámpatesttel az autó külsejét vadíthatjuk, addig egy turbófeltöltő megvásárlásával a teljesítményt is durvábbá tehetjük, s nagyobb eséllyel indulhatunk a különböző futamokon, amiken belül közúti, gyorsulási, és zárt pályás versenyek egyaránt lesznek. Los Angeles és Miami virtuális utcái az év végén várják a sebesség PS2-vel rendelkező szerelmeseit, Xboxra kevésbé halálos iramban, csak jövőre készül el a játék. Sajnos a kipróbált küldetések meglehetősen fantáziátlanok voltak (mindhárom esetén az volt a cél, hogy egy nyíl által jelzett területre kell eljutni), ráadásul a nevével ellentétben olyan aszfaltszaggató tempót sem tapasztaltunk. A NFS Underground mellett nem sokat tudott nyújtani.



THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Fejlesztő: Black Ops
Megjelenés: 2003. október
Tetszésindex: ★★★☆☆

Az X-aktákból már nem először készül játék: '99-ben eléggé lehúzták a kritikusok a full motion videókból álló, s az eredeti szereplőket csak mellékalakként használó X-Files kalandjátékot, azonban a közönség másképp értékelte a dolgot, s ennek hála a Fox ismét előhozakodott a címmel. Maguk a TV-sorozat alkotói bábáskodnak az új játék felett, ami három akciódús epizódból fog állni, és valódi 3D-s horrornak ígérkezik – a körítés tökéletesen idézi a sorozatot. A borzalmak azzal kezdődnek, hogy Mulder és Scully a Sziklás-hegység egy kisvárosába látogatnak, ahol különös gyilkosságsorozatot kell kivizsgálniuk. Természetesen nem véletlenül kapta a páros az ügyet: szellemek, élőhalottak és egyéb paranormális jelenségek övezik az eseményeket, amelyek odáig fajulnak, hogy a nem földi eredetű elkövetőt egészen a szibériai tundráig üldözik, ahol egy titkos kutatóintézetben, majd egy elásott UFO-ban kell rendet csinálni, s ezzel megakadályozni a földönkívüliek invázióját – mindezt a Resident Evil stílusában. A játékhoz az eredeti szereplőgárdát modellezték le, méghozzá úgy, hogy mindkét főhős speciális képességekkel bír, s rajtuk kívül a TV-sorozat elmaradhatatlan figurái is felbukkannak. Poligonos fizimiskával, viszont eredeti hangjukkal jelen lesz mindenki, aki számít: Mulder, Scully, Skinner, és persze a cigarettázó férfi – az viszont még most is idegesítő, hogy a szereplők arca meg sem moccan, mindent merev szemmel csinálnak.



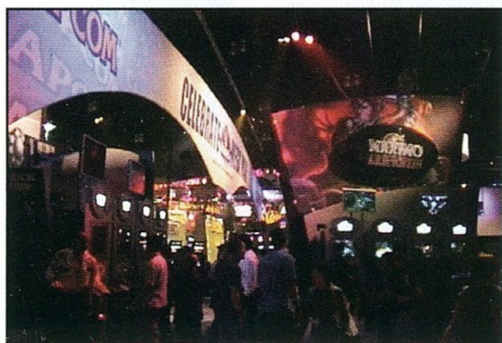


BATTLESTAR GALACTICA

A BG egy amerikai sci-fi sorozat volt, amely idén ült 25. születésnapját, és az Universal ezt szeretné megfelelően kihasználni: lesznek új epizódok, a régiek megjelennek DVD-n, konzolra pedig jön egy egész szép és akciódús Colony Wars-klón, amiben a Cylons nevű faj ellen kell felvenni a harcot.



CAPCOM



Ugyan a mindenféle analystok vészharangokat kongatnak az – úgymond – nehéz helyzetben levő Capcom felett, a srácok azért köszönik szépen, de még jól vannak. Vagy legalábbis a „rosszul levés"-nek valahol vissza kellene tükröződnie a kínálatukon is, és minőség tekintetében a Capcom bizony a show egyik legkiegyensúlyozottabb palettáját mutatta be az E3-on. (Rosszul mi lettünk attól, amikor a tavalyi E3-on látott isteni Red Dead Revolver fejlesztését leállították. Szemeteeeek! Fellebezni fogunk az ENSZ emberjogi bizottságához!) Természetesen a hangsúly a jól bevált licenceken, az Onimushán és a Resident Evileken volt. (Utóbbiakat már parodizálják is a roppant mód agyament Gregory Horror Showban. Állat!) A Resident Evilek mobil hirdetésére egyébként vagy húsz bájos, művérrel összekent emberke volt hivatott, akiknek a fejét bevetés előtt valószínűleg egy szürkészöld púderes vödörbe nyomhatták. Ők aztán le-fel vánszorogtak a Capcom-stand környékén, és minden kezük ügyébe akadó járókelőt berángattak Resident Evilezni, alternatívaként az azonnali elzombitást felkínálva. Bár az sem kizárt, hogy ezek nem is zombik voltak, hanem a Capcomról rosszat író analystok, miután néhány eseti szakértő meglátogatta őket otthonukban. Esetleg a tavalyi E3-ról itt maradt látogatók, akik nem találták a kijáratot.

RESIDENT EVIL 4

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2004. első negyedév
Tetszésindex:	★★★★★

Nem valami sokat árultak el egyelőre a Capcomnál a legjobban várt horrorjátékukról, de éppen elég beszédes volt az a trailer is, amit a sajtókonferencián bemutattak. A Resident Evil 4-ben Leon Scott Kennedy, a második részben edződött fiatal rendőr tér vissza, aki ezek szerint komolyan vette a legutóbb tett ígéretét, miszerint kivonja a forgalomból az Umbrellát – a zombikért felelős céget. Wesker titkos jelentéséből annyit már megtudhattunk, hogy csatlakozott egy anti-Umbrella szervezethez, de most végre láthattuk őt munka közben is. Szó szerint félelmetes, ahogy a játék kinéz. Noha az eddigi két exkluzív GameCube-epizódban is már megszokhattuk, hogy az árnyékok és a fények csodásak, Mikami mester és csapata jóval túltett önmagán. Meglehet, hogy a Silent Hill látványvilágától nem akartak lemaradni, mert Leon egy elemlámpát kapott a bal kezébe, s egy totál sötét kastélyban megtévesztésig valósághű fénycsóvával vizsgálódik, ami szépen vissza is verődik, ha mondjuk egy tükörbe világítunk. A karakterek még szebben kidolgozottak, s még több árnyékot vetnek a villámlásoknak és egyéb fényeknek köszönhetően több irányba is, ami pedig a leglényegesebb: immár nem előre renderelt terepen mászkálhatunk. A moziba illő, változó kameraállások megmaradtak ugyan, de az egyes nézetek Leon mozgásához dinamikusan igazodva hol lejjebb ereszkednek, hol elfordulva követik a főhőst, és ezen kívül célzásnál átválthatunk Leon saját szemszögére is. Az animáció szintén döbbenetes: dülöngélő zombik helyett elszántan támadó árnyalakok hozzák a frászt a játékosra. A bemutató végén maga Shinji Mikami is feltűnt a képernyőn (a RE4 munkálataira hivatkozva nem tudott személyesen jelen lenni), s figyelmeztette a közönséget, nehogy bevizeljenek – jóllehet ezen addigra már biztosan sokan túl voltak.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2004. tavasz
Tetszésindex:	★★★★☆

Bár a Resident Evil 4 exkluzív GameCube-játék lesz, azért nem maradnak zombik nélkül a PS2-tulajdonosok sem. A Resident Evil Outbreak bemutató mozijában a szörnyeteggé átváltozott Birkin professzor éppen kiosztja az ellene kivonult kommandósokat, mely esemény egy meglehetősen sajátos szemszögből látható: egy csatornapatkány perspektívájából. A T-vírussal megfertőzött patkányok nem sokkal később egész Raccoon Cityt felbolygatják, úgyhogy a Resident Evil 2-ből már ismerős zombiőrület kellős közepén találjuk magunkat. A játékban csupán két ismerős figura tűnik fel – Leon és Claire ugyebár ebben az időben a városban kavar –, de azon kívül új szereplőgárdával rendelkezik a történet, s a legfőbb érdekesség az lesz, hogy egyjátékos módban, és online egyaránt játszható lesz. A feladat egyszerű: kiválasztjuk Raccoon City egy számunkra szimpatikus lakóját, majd igyekszünk kijutni a zombiktól hemzsegő városból, mielőtt még a végső megoldást alkalmazná a hadsereg – azaz megérkezne a bomba, ami az egész várost romba dönti. A maréknyi túlélő közé tartozik egy rendőrtiszt, akit nem vettek fel a S.T.A.R.S. csapatba, a városi kórház legjobb orvosa, egy titokzatos japán nő, egy vietnami veterán biztonsági őr, egy pincérnő, egy vízvezeték-szerelő, egy ügyes kezű vasutas, és egy tehetséges riporterlány. A siker érdekében a különböző tudású karakterekkel együtt kell egymással működni, s eközben a játék nemcsak zombikat vezérel ellenük, hanem kimentendő és segítő szándékú karaktereket is generál. Jó móka, hogy ha valaki nem kezeli a sebeit, az idővel maga is zombivá válik, s a társai ellen fordul, az viszont kevésbé cool, hogy a csapat létszáma korlátozva van.





GROUP S CHALLENGE

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★☆☆☆

A Capcom kizárólag Xboxra készülő autóversenye szemlátomást a Project Gotham, vagy még inkább a Sega GT uszályába kapaszkodik, de meglátásunk szerint még komolyan dolgozni kéne rajta az alkotóknak, hogy valóban egy lapon említsük a felsorolt két címmel. A Group S Challenge-ben ismét licencelt autóké a főszerep, olyan márkákkal, mint Toyota, Nissan, Subaru, Mazda, Mitsubishi, Lotus, Chevrolet, Ford, Audi, TVR, RUF és Renault. A játék összesen 20 pályája között városi útvonalak és versenypályák egyaránt akadnak: többek között Tokió posztmodern Shibuya negyedében, Monacoban, és Ausztrália vidékein is róhatjuk a köröket. Pontozásos rendszerű bajnokságon kategóriáról kategóriára haladhatunk egyre feljebb a ranglétrán, de ezen kívül több más üzemmód is lesz, így az Arcade módban szabadon választhatunk magunknak riválist, avagy érdekes a Line mód, ahol vonalba rendezett neonfényeken kell pontosan végighaladnunk. Vészjósló viszont, hogy az E3-as verzióban a többjátékos módon belül csak kétfős, osztott képernyős üzemmódot találtunk. A játék egész pofás visszajátszásokat kínál fel (akár kép a képben megoldással is), de a grafikával az alkotókkal ellentétben – akik szerint fotorealisztikus a látvány – mi nem voltunk igazán megelégedve. Jelen állapotában a Project Gotham is sokkal szebb nála, pedig az már nem egy mai darab.





ONIMUSHA 3

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2004. nyara
Tetszésindex:	★★★★☆





Az Onimusha trilógia eddig megjelent részeiből több mint 5 millió fogyott világszerte, ezért a Capcom joggal számíthat a harmadik rész sikerére. A befejező epizód most átlépi az idő korlátjait, s egyszerre fog játszódni a középkori Japánban és a modern Párizsban. Csak az a gond, hogy mintha a játék készítői is átlépték volna ezeket a korlátokat, hiszen úgy néz ki, még egy évet várnunk kell a dologra. Mint már korábban hírt adtunk róla, e játéknak két fontos újítása lesz a korábbi két részéhez képest. Az egyik az, hogy a jó öreg Samanosukét alakító Takeshi Kaneshiro mellett most egy európai mozisztár, Jean Reno is meg lesz formálva a játékban, aki egy bizonyos Jacques Blancot fog megszemélyesíteni – magyarán egy szamuráj, és egy francia katona együtt fogja irtani az alvilági démonok hordáit. A másik lényeges változás pedig a grafikánál keresendő: ezúttal a helyszínek is poligonokból lesznek „megrajzolva", aminek köszönhetően elforduló és zoomolgató kamerák fogják közvetíteni az eseményeket, még drámaibbá varázsolva ezzel a csatákat. Nobunaga, a gonosz hadúr, 1582-ből menekül 2004-be, de oda is követi őt Samanosuke, aki ráadásul így a fent említett társára rátalál. Két főszereplő révén a játékmenet is alaposan megreformálódik, hiszen mindamellett, hogy a szamurájunk kardjával ugyanúgy kaszálhatunk, mint régen, Jacques géppisztolya és korbácsa is a rendelkezésünkre áll.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2004.
Tetszésindex:	★★★★☆



Az Onimusha-sorozatban sosem volt kevés a vagdalkozás, és a logikai fejtörőket sosem vitték túlzásba, mégis a Capcom most egy olyan játék megjelenését tervezi jövőre, amiben még annyit sem kell gondolkodni, mint eddig. A játék ugyan az Onimusha világában játszódik, de jobban hasonlít mondjuk a Super Smash Bros Melee-re: multitap adapterrel akár három másik játékos irányította harcossal verekedhetünk meg, illetve egyjátékos üzemmódban a gép irányította ellenfelekkel mehet a csetepaté. Egy ilyen játék kitűnő alkalmat szolgáltatott arra, hogy összehozzák Takeshi Kaneshirot a másik híres japán színésszel, Yusaku Matsudával (a valóságban ez nem lenne lehetséges, lévén Matsuda '89 óta már nincs köztünk), vagyis egymással is megvívhat az Onimusha és az Onimusha 2 főszereplője. (Már csak az a kérdés, hol marad Jean Reno? Igazán megtanulhatott volna vívni...) Az első két részből amúgy valamennyi lényegesebb mellékszereplő is választható, sőt a démonok is, és gyors ritmusú csatákban hányhatják kardélre egymást a bajvívók. Helyszínből természetesen lesz egynéhány, melyek egész jópofának tűntek az E3-on: ami az interaktivitást illeti, felugorhatunk mondjuk háztetőkre, az egyszerűbb pályák pedig fényeffektusokkal és más nyalánkságokkal kedveskednek a szépérzékünknek, például a szabad ég alatt szél borzolja a fűszálakat.



CHAOS LEGION

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★☆☆

Aha – most éppen nem Dante, hanem Sieg (Wahrheit), és nem ezüstszínű a haja, hanem vörös. Ugrál és futkározik és van neki egy nagy, kékes fénnyel csillogó kardja is, amivel a tucatszám rárontó ellenfeleket szecskázza apró darabokra, de ez nem olyan fontos. Az őt irányító játékosnak viszont van egy L1 gombja, amely lenyomása után Sieg a Káosz Légióit hívhatja segítségül. A túlvilági lény ezentúl az oldalán harcol, és – igen korlátozott mértékben – irányítható is: a kiadott parancs lehet támadás és védekezés. Az első esetben megtámadja a Sieg körül lévő ellenfeleket (illetve még egy gombnyomásra a távolban feltűnőket), a másodikban pajzsot formál és elhárítja a támadásokat. Ha a Spirit-méter nullán áll, a lény(ek) nem idézhető(ek) meg, és ez természetesen a megölt ellenfelekből tölthető fel. A hétféle „légió" mindegyike rendelkezik speciális támadásokkal (egyikük karddal, másikuk nyíllal, egy harmadik pedig kamikaze módon bombával csapja szét az ellent), és szép sorban, az egyes főellenfelek után kapjuk meg őket (egy pályára kettőt lehet betárazni, de adott időpontban csak egy hívható elő) és még fejlődnek, erősödnek is, abban a tempóban, amilyen sűrűn használjuk őket. A játék teljes 3D környezetben játszódik és nagyon akciódús, de semmilyen tekintetben nem éri el a Devil May Cry színvonalát (mármint az első részét) – és még túl könnyű is: sohasem fogyott el sem az életerőnk, sem a Spiritünk. Középszerű, tipikus példája a futószalagon gyártott akciójátékoknak.





GOTCHA FORCE

Fejlesztő:	Capcom Production Studio 1
Megjelenés:	2003. ősz
Tetszésindex:	★★★☆☆

A címről mondjuk elsőre az ugrott be, hogy valószínűleg így dajdajozhat egy igen kapatos Star Wars-rajongó redneck, de itt korántsem erről van szó. Az E3 2003-on debütáló Gotcha Force egy érdekes 3D shooter, fantasztikusan blőd sztorival: egy szép napon pár kölök belebotlik egy pár játékrobotba (nyilván csak úgy, a Közért előtt parkoltak) – több sem kell a vásottaknak, rögtön beléjük is pattannak és elkezdik egymást gyepálni. Borgoknak nevezik el a masinákat és tök jól el is vannak velük – mindaddig, amíg ki nem derül, hogy más Borgok is vannak a Földön, akik elkezdik az embereket irtani. Tudniillik egy idegen faj küldte őket, hogy eliminálják az emberi fajt. Inkább ne feszegessünk olyan kérdéseket, hogy a gyerekeket miért nem nyírták ki rögtön, illetve a felnőttek miért nem tudnak beléjük pattanni, mert nem ez a fontos. Hanem az, hogy egész jól elvoltunk a játékkal.

Több mint 100 különböző egységet irányíthatunk (embereket, szörnyeket, robotokat és mechanoidokat), mindegyiket a maga előnyével és hátrányával. A csatában van egy életerő és egy harci méterünk, az utóbbi akkor csökken, ha kinyírják az aktuális karakterünket/robotunkat – méghozzá eltérő mértékben: ha egy gyenge egységet vesztettünk alig-alig, de ha egy erőssel maradtunk alul, akkor nagyon. A harc addig tart, amíg az egyik oldal war-powere nullára nem redukálódik. Győzelem esetén új karakterekhez jutunk, amelyekkel – és esetleges alkatrészeikkel – kereskedni is lehet (akár egy haver memokártyáját is közbeiktatva), de akár új egységeket is kreálhatunk belőlük. Van sztori-mód, és két-, vagy négyjátékos osztott képernyős csata is (a kooperatív-mód és a csapatharc megengedett).

A táj hihetetlenül egyszerű és a karakterek sem nagy durranások, ennek ellenére a játék gyors és élvezetes.




STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT

Fejlesztő:	Capcom Production Studio 4
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★☆

Na tessék: mi még az első részt sem teszteltük (igazság szerint azért, mert marhára szeretnénk a hozzá adott 40 gombos, gigászi kontrollerrel tesztelni – a katapult-gomb mindent üt! –, viszont marhára nem szeretnénk érte $200-t kifizetni), és már lassan meg is érkezik a Capcom óriásrobotos játékának folytatása. Folytatás? Hm – inkább az első rész kiegészítője, hiszen ami abból bosszantóan hiányzott (a többjátékos-módokra gondolunk), éppen a Line of Contact legnagyobb erőssége. Az E3-on nem sokat vacakoltak a fiúk: nyolc gép volt helyi hálózatban összekötve (négy-négy felállásban), marha nagy képernyőkkel és persze a hozzájuk tartozó kontrollerekkel – a játék ily módon pedig hihetetlenül élvezetes volt, és az alkotók dicséretére váljék, hogy mindenféle lassulás nélkül futott. A játék természetesen Xbox Live-kompatibilis, így a világhálón is játszhatunk majd egymás ellen, öt-öt elleni felállásban (bár ezt nem lehetett kipróbálni, így erről nem tudunk érdemben nyilatkozni). Az egyjátékos-mód sem volt megtekinthető (mert azért az is lesz), de tekintve, hogy sem a játékmenetben, sem a grafikában nem történt érdemi változás, olyan nagy meglepetésekre nem kell számítani, olyasféle lehet, mint az elődben volt. A játékból csak kontrolleres változat kerül forgalomba, de – az árát leszámítva – ez nem is olyan nagy baj: aki ugyanis irányítópult nélkül kíván játszani, biztosan lemarad egy nagyon különleges élményről (viszont megspórol egy raklap pénzt).



DINO CRISIS 3

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. ősz
Tetszésindex:	★★★★☆

Arról, hogy a széria egyre távolabb és távolabb kerül eredeti koncepciójától (értsd: Resident Evil Jurassic Park köntösbe bugyolálva), már a Dino Stalker is hatásosan győzött meg minket, ám amikor megláttuk az első képeket az (egyelőre) Xbox-exkluzív harmadik részből, nem maradt más választásunk, mint a tanácstalan szemforgatás. Mielőtt a Microsoft-masina tulajdonosai kétségbe esnének: Dino Crisis soha nem nézett ki jobban. Az Alienset, Jurassic Parkot, Mátrixot és az Űrodisszeát összegyúró folytatást Hiroyuki Kobayashi producer tárta a nyilvánosság elé, és a fájdalmasan rövid prezentáció alatt sikerült meggyőződnünk arról, hogy igaz a pletyka – a DC3 sokkal dinamikusabb és akciódúsabb, mint elődei (arról már nem is beszélve, hogy iszonyatosan jól néz ki). A főhős jobbára egy dzsetpakkel (a kiadó szerint „hiper-sebességű meghajtóegységgel") repkedett, amitől az egész egy kicsit mechás utófényt hagyott a membránunkban. Kiderült az is, hogy a CGI filmbetétek készítésében jelentős részt vállaltak a Gamera sorozat alkotói (Gamera Godzilla szörnyfilm-riválisa Japánban), ami az epizód rémeit elszemlélgetve végeredményben nem is rossz dolog. Kíváncsian várjuk tehát az első igazi „túlélő-akciójátékot" (Megjegyzés: a játék időközben Japánban már megjelent, így a mázlisták már behatolhatnak az Ozymandias nevű csillaghajóra, ami 300 év rejtélyes távollét után bukkan fel az 500 év múlva játszódó folytatásban).



GREGORY HORROR SHOW

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★☆☆

Mielőtt az Animal Leader (nem összekeverendő az Animal Crossinggal) rajongói hangosan felszisszennének – a Gregory Horror Show nem eredeti ötlet. A japán televíziókban csaknem két éve fut Naomi Iwata, a Pecola alkotójának azonos című „renderfilm"-sorozata (lásd Starship Troopers CG-sorozat avagy – Kozi kedvéért: a Cubix-sorozat), és ez a folytonosság csupán egyetlen dolgot jelenthet: a jónép megette, méghozzá nagykanállal. A játék nem nagy meglepetésünkre a túlélő-horror kategóriát hivatott bővíteni – hősünk a Gregory Szállóba érkezik, melynek tulajdonosa, Gregory (faját tekintve: „szadista egér") biztosítja őt arról, hogy elégedett lesz a hotel szolgáltatásaival – olyan elégedett, hogy el sem akar majd menni. A probléma ott van: ha mégsem így lenne, akkor sem tudjuk elhagyni az ürömtanyát – ehhez előbb össze kéne gyűjtenünk a szálló furcsa nem-élő lakóinak lelkét, hogy azok ismét éljenek. (Néhány az őrült szereplők közül: Cactus Gunman, Neko Zombie, Toilet Baby...) A lélekvesztés persze nem dobja fel ezeket a „bezombult" urakat (hölgyeket, izéket), és mindent megtesznek, hogy lelküket a lehető leggyorsabb úton szerezzék vissza. A furcsa grafikához fergeteges humor párosult – csak két lehetőség van: vagy nagyon bejön neked, vagy nagyon nem. A játékot nem kísérte sűrű tömjén, a kezünkbe nyomott röplapból pedig gyorsan kiderült, miért: az amerikai részleg egyelőre nem bólintott rá a forgalmazásra – valószínűleg azzal vannak elfoglalva, hogy kiderítsék, hogyan tudnák eladni Viewtiful Joet egy Fehér Embernek.

MEGA MAN X7

Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★☆☆☆☆

Tezuka Astro Boyának továbbgondolása, Mega Man idén ünnepli 15. születésnapját – ha hihetünk a Capcom amerikai divíziójának. Ne higgyünk nekik: a sorozat éppen 16 éve indult világhódító útjára; igaz, az első lépést Rockmanként, Japánban tette meg. Keresztülverekedvén magunkat az „ünneplő" tömegen sikerült szembesülnünk valamivel, ami... ami minden idők legrondább Mega Manje. Az elcsépelt cel-shaded grafika nem tett jót a sorozatnak: a helyszínek sivárak, a karakterek elnagyoltak, az akció semmitmondó (kiegészült egy automata célbefogó-rendszerrel, hogy valahogy ellensúlyozzák az elrontott kameramunkát, ill. bővült a „Scramble Charge System" elnevezésű addícióval, melynek segedelmével váltogatni tudunk karaktereink között – az X7 ugyanis Mega Man X és Zero (ő vajon miért nem lett nyugaton Alpha, mint a Street Fighterek?!) mellett egy új hőst is akcióba von, aki az Axl névre hallgat). A harc a Vörös Riadó Szindikátus ellen folyik (bingó: Axl egy reploid, aki tőlük dezertált). A programban fellelhető egyedüli jó dolog az volt, hogy a perspektíva időnként visszacsusszant 3D-ből két dimenzióba, egészen Viewtiful hangulatot pakolva a nyakunkba. Nem volt megnyerő – a GBA-s Zero 2-t pl. sokkal, de SOKKAL jobban várjuk.



MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

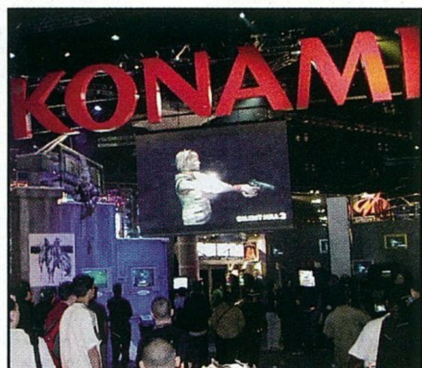
Fejlesztő:	Capcom
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★☆

Susumu Matsushita végre elhagyta Japánt. S nem csak ő, a munkássága is – az ember, aki éveken át rajzolta a Famitsu magazin borítóit, akinek aktív közreműködésével nem egy legendás SNES RPG született a szakura földjén (hogy mást ne említsünk, ilyen az Elfaria-sorozat), a Maximo révén letette névjegyét a nyugati világban is. Az eredetileg N64-re, a Ghosts'n Goblins és Ghouls'n Ghosts folytatásának tervezett Maximo sem kerülhette el az elkerülhetetlent: szériává bővült. A második rész több, szebb, jobb, nagyobb, s amit csak akartok – de a felszínt megkapargatva azonnal nyilvánvalóvá válik: gyakorlatilag ugyanolyan, mint elődje. A történet nyolc hónappal később folytatódik, Maximo és Grim (immáron játszható karakter!) Sophiát keresve a Zin hadseregbe botlik, akik – kapaszkodni – felhúzhatós katonák, melyek lelkekkel üzemelnek. Természetesen feladatunk ezen lelkek kiszabadítása lesz. A nehézségen könnyítettek, a szabad folytatásért („continue?") pedig nem kell fizetnünk többé. Számok: 26 pálya 6 különféle környezetben, 30 új mozdulat, egy tucat új boxeralsó, a lehető legkellemesebb tulajdonságokkal kiszerelve (van kincskereső is, de kedvencünk a „Lángoló erély boxere" volt).





KONAMI



A derék jó Konamiban most sem kellett csalatkozni. Eleve ők hozták a show egyik legnagyobb várakozással kísért sztárprogramját, még ha csak rolling demo formájában is (MGS3 Snake Eater, ugyebár), de a többi bemutatott játékuk is hozta a tőlük elvárható magas színvonalat. Ez talán az egyetlen olyan kiadó, amely szabályszerű kultusszal rendelkezik a nagy kiadók közül. Legalábbis minden évben megdöbbenünk azon az érdekes rituálén, ahogy a Konami stand előtt elhaladó, keleties fejszerkezettel rendelkező E3-látogató illendően lekuporodik a projektoruk előtt a földre, és addig ott gubbaszt, amíg legalább egyszer-kétszer végig nem nézte az új játékaik trailerét (lehetőleg minden nap). Mivel náluk rendszeresen olyan 500-1000 kicsi japán kucorog a földön váltott műszakban, a Konami stand környékén a közlekedés teljes mértékben kizárt. Habár ahogy elnézzük a kínálatukat, meg is érdemlik, hogy az ember benézzen hozzájuk.

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Fejlesztő:	Silicon Knights
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Fejlesztő:	KCEJ
Megjelenés:	2004. első fele
Tetszésindex:	★★★★★

A lopakodás szerelmeseinek ez az E3 volt az eddigi legjobb kiállítás, hiszen nem egy, hanem két Metal Gear-játékot is bejelentettek. Az egyik a „szokásos" folytatás, a harmadik rész, a másik pedig egy remix-változat, mégpedig az eredeti, világhírt meghozó PS-es epizód GC-s változata.

Hát ezt is megértük! A Nintendo guruja, Shigeru Miyamoto és a Konami vezéregyénisége, Hideo Kojima közös játékon dolgozik. Na jó, azért ne essünk túlzásba: valójában a két nagyágyú útmutatásai alapján dolgozik a Silicon Knights – az a cég, amelyik az Eternal Darknesst fejlesztette a GameCube-tulajdonosok számára. „Borzasztóan izgatott vagyok, hogy egy teljesen egyedi Metal Gear Soliddal ismertetem meg a játékosok egy új csoportját, és hogy ebben együttműködök mentorommal a játéktervezésben, Mr. Miyamotoval" – nyilatkozta Kojima a Twin Snakes kapcsán. Miyamoto pedig hozzátette: „Már egy ideje beszéltünk Mr. Kojimával erről a projektről, és teljesen felcsigázott, hogy az ötleteink mennyire összhangban vannak egymással." Bár a két mester nem győzött egymásnak udvarolni, a képlet végül is egyszerű: egy olyan exkluzív Metal Gear Solidot adnak ki GameCube-ra, ami a PlayStation verzióban megismert történetet fogja feldolgozni, viszont azokkal a megoldásokkal – és nem utolsó sorban grafikával –, ami a Metal Gear Solid 2-t jellemzi. A helyszín tehát „ismét" az alaszkai Shadow Moses sziget, amit a FOXHOUND kommandó korrupttá vált tagjai, és azok emberei tartanak uralmuk alatt. Azzal fenyegetőznek, hogy a sziget katonai bázisán tárolt robbanófejekkel nukleáris csapást követnek el, ha az amerikai kormány nem teljesíti a követeléseiket. Solid Snake, a magányos behatoló két feladatot kap: elkerülve ex-kollégáinak a figyelmét, ki kell szabadítania a DARPA (az Egyesült Államok Védelmi Célú Kutatási Részlegének) főnökét és az ArmsTech fegyvergyár elnökét, valamint ki kell derítenie, valóban reális-e a nukleáris csapás veszélye – szóval ilyen téren semmi nem változott…

A GameCube-os Metal Gear messze nem olyan lesz, mint mondjuk a játék PC-s konverziója, ahol csak a grafika felbontását lehetett megnövelni, de egyéb változtatás nem történt. Korszerű kidolgozást kapnak mind a karakterek, mind a táj is, és a grafika teljes megújulásához az is hozzá tartozik, hogy a közjátékokat egy japán filmrendező, Ryuhei Kitamura újrakoreografálja – például többet láthatunk abból, amikor a cyborg ninja felszeletel vagy egy tucatnyi terroristát. A játékot működtető motor egy speciálisan a GameCube képességeihez igazított MGS2 Engine lesz, ami által nemcsak a látvány javul, hanem lehetővé válnak olyan technikák a játékmenetben, amiket korábban csak a második részben lehetett alkalmazni. Ilyen például az, hogy Snake saját nézetéből is célozhatunk, le lehet lógni bizonyos platformok oldalán, odébb vonszolhatjuk a holttesteket, és hogy elbújhatunk a szekrényekben, illetve az ellenség hulláit is elrejthetjük bennük. Az E3-as demó sajnos elég rövid lett (csupán addig tartott, hogy a bázisra megérkezvén kikerültük az őröket és bekúsztunk az egyik szellőzőn), úgyhogy empirikusan nem igazán tudtuk „bevizsgálni" a játékot – az első benyomásunk mindössze annyi, hogy – legalábbis egyelőre – annyira azért nem néz ki jól, mint a Metal Gear Solid 2 – pedig azért ezt elvárnánk.

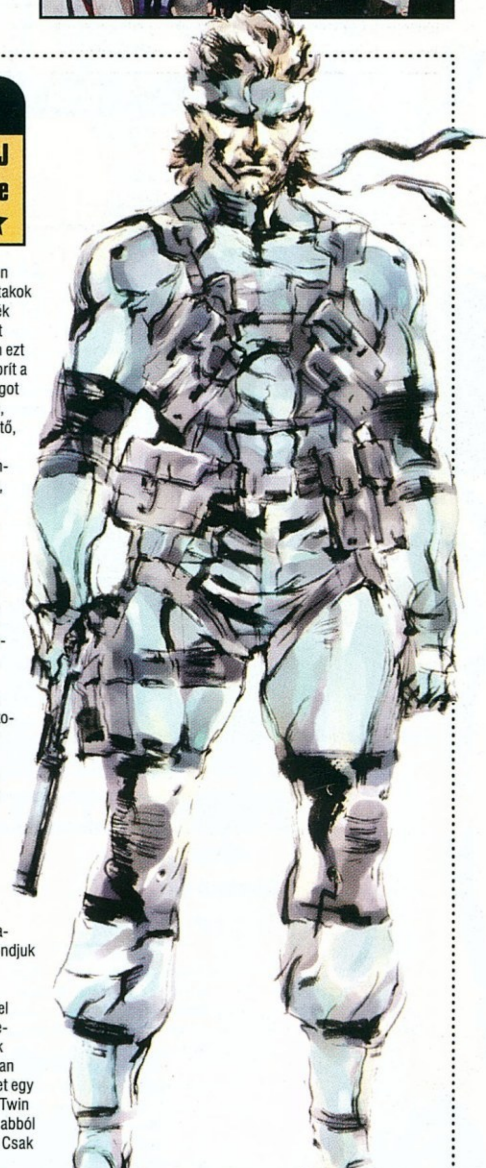
Nagy felelősség nyugszik Hideo Kojima vállain, mióta 1998-ban bemutatta a Metal Gear Solidot. Ha ő valahol megjelenik, az egész játékostársadalom lélegzetvisszafojtva várja, mit fog felmutatni. Őszinte csodálat jár neki, hogy mindig sikerül elkápráztatnia a közönséget, s nem volt ez másképp az idei E3-on sem. A készülő Metal Gear Solid 3-ból sajnos csak egy ízelítő lett bemutatva, de az a 12 perces film éppen elegendő volt ahhoz, hogy ismét csorogjon a Metal Gear-rajongók nyála – a japán látogatók megint hordákban üldögéltek a padlószőnyegen, amikor jött a kígyóevő bemutatója.

Bár szárnyra kapott olyan hír, hogy a sorozat harmadik része a Patriots alcímet fogja viselni, ez teljes mértékben álhírnek bizonyult, mivel a Snake Eater végül is az előzménye lesz az összes eddig megjelent Metal Gearnek – beleértve a korai MSX változatokat is. A dátum: 1960 – a hidegháború kellős közepe: szóval már azt is biztosra vehetjük, hogy nem Solid Snake lesz a főszereplő. De vajon akkor ki? Kojima egyelőre még nem volt hajlandó elárulni, viszont a burkolt célozgatásaiból a legvalószínűbb „jelöltnek" Big Boss tűnik. (Egy félszemű fickóra utaltak ugyanis a szavai, márpedig a második rész végén Ocelot szerint megtévesztésig hasonlít a félszemű Solidus Big Bossra, s tegyük hozzá: Solidus, Liquid, és Solid Snake mind Big Boss génállományát örökölték.) Persze találgatások helyett inkább jöjjenek a konkrétumok! Az már biztos, hogy a játékhoz egy teljesen új engine készül, lévén Kojima szakítani akart a belső terekben folyó harcokkal. A játék kétharmada dzsungelben – sűrű erdőben, patakok mentén, barlangokban, vízeséseknél – fog játszódni, s csak a maradék egyharmad lesz épületeken belül. A mester 100%-os valódi dzsungelt ígér, amilyet videójátékban még nem lehetett látni, s a látottak alapján ezt magunk is megerősíthetjük. Eszelősen jól néz ki, ahogy mindent beborít a buja növényzet, s mondjuk a magasra nőtt fűszálak szétnyílnak a szagot kapott kutyák előtt, majd szépen összezárulnak mögöttük. Hihetetlen, mit kihoznak a PS2-ből! Mellesleg ennek az igényességnek köszönhető, hogy még mindig Hideo Kojima neve fémjelzi a projektet. A második rész után ugyanis azt nyilatkozta, hogy már nem fog aktívan részt venni a folytatás munkálataiban, csakhogy amikor előtárta a csapatának, hogyan is kell kinéznie az MGS3-nak, egy jelentkező se volt, aki azt mondta volna, hogy „oké főnök, én megcsinálom" – így hát maradt a „csináld magad" metódus...

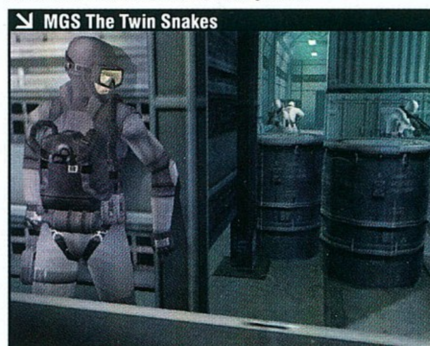
Az új Metal Gear valamennyire visszatérésnek tekinthető az első részhez: kicsit kevesebb lesz a drámai fordulat, mint legutóbb, s közjátékok bámulása helyett több időt tölthetünk el „bújócskázással", amihez tovább fejlesztették az ellenséges katonák intelligenciáját. Az már a rövidke kis moziból is kiderült, hogy nem hazudtak a hírek, amelyek arról számoltak be, hogy Kojima Mester játszott a Splinter Cellel, és határozottan tetszett neki. Kísértetiesen ismerős az a jelenet, amikor Snake egy fáról csüng alá fél kézen kapaszkodva, miközben a másik kezével becélozza az alant settenkedő ellenséget, majd a lopakodó katona társa már későn figyel fel az elterülő holttest zajára, s azon nyomban a nyakába ugrik emberünk.

Egy rakás új mozdulat mellett a játékmenet legérdekesebb eleme a túlélés lesz. Kojima az álcázásra roppant büszke: attól függően, hogy milyen színű hősünk felszerelése, hogyan van kifestve az arca, és hogy éppen milyen háttér előtt mutatkozik, eltérő mértékben lesz észrevehető az ellenség számára. A dzsungelhez pedig a természettel való harc is hozzátartozik. Számíthatunk vadállatok támadására, amelyek halálos veszélyt jelentenek, de ugyanakkor a túlélést is. Merthogy a baj mellett élelmet is kell keresnünk a dzsungelben, s így mondjuk kígyót, bogarat, vagy épp halat kell fognunk – mikor mit találunk. Ezek becserkészésénél ugyancsak fontos lehet az álca: ha mondjuk élve kapunk el egy kígyót, akkor azt akár fegyverként is bevethetjük.

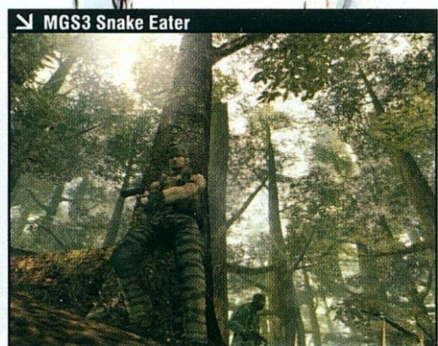
A mozi vége poénoktól sem volt mentes: bebizonyosodott, hogy Snake-nek felkopna az álla Vice Cityben (bár a végső játékban majd fel lehet pattanni a filmben látott, rozoga oldalkocsis motorra), majd sikerült hősünknek halálra rémisztenie egy katonát, akiből azonban ennek ellenére sem tudta kiszedni a játék pontos kiadási dátumát... A játékban szereplő Metal Gear fegyverről sem lehet egyelőre sokat tudni, jóllehet egy „szigorúan titkos" kivágós játékhoz sikerült hozzájutnunk, amellyel a Twin Snakesben szereplő Metal Gear Rexet lehet felépíteni, utána pedig az abból kimaradó alkatrészekből az MGS3 titkos Metal Gearje rakható össze. Csak tudnám, hol van ebben az irodában a ragasztó?!



MGS The Twin Snakes



MGS3 Snake Eater



AIRFORCE DELTA STRIKE

Fejlesztő:	Konami
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

A Konami repülős szériájának harmadik tagját (1999 – AirForce Delta (DC, GBC – nálunk Deadly Skies); 2001 –AirForce Delta Strom (Xbox)) reptette meg az idei E3-on. Húsz pilóta (persze különböző jártasságokkal), mindegyikünknél máshogyan alakul a sztori a 60 pályán keresztülívelő történet alatt. A játék (elődeihez híven) sokkal inkább arcade, mintsem szimuláció, sőt, Rob Goff, a Konami termék-managere szerint a sorozatban ez a játék tartalmazza majd a legtöbb akció-elemet, és nem lesz annyira földhözragadt sem, mint a felmenői. Olyannyira, hogy kicsit a sci-fibe is átcsapunk – ugyanis a légóceánon túl, az űrbe is kimerészkedhetünk. A program 130-nál is több eredeti gépet vonultat fel, a második világháborús modellektől kezdve, a modern vadászgépeken (és kísérleti modelleken) át, a Konami shooter-sorozatának, a Gradiusnak a Vic Viperéig bezárólag. A játszható verzió alapján egyelőre nem ájultunk el a programtól: szép és sokat kell benne lövöldözni, de semmi olyasmivel nem találkoztunk, ami kitörölhetetlenül beleégette volna magát az emlékeinkbe. No és azt sem szabad elfelejteni, hogy a konzolos szimulátor-őrültek nem biztos, hogy örülni fognak a valóságtól teljesen elrugaszkodott küldetéseknek és gépeknek…





BLOODY ROAR 4

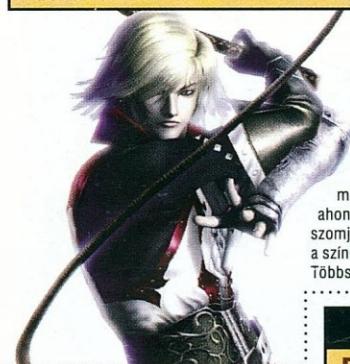
Fejlesztő:	Eighting
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Miután az Xbox és a GameCube már megkapta a maga „extreme" Bloody Roar adagját (lásd a tesztünket kicsit hátrébb), a Konami a PS2-re is rászabadítja a fenevadjait: a főszerep tehát ismét a fiatal harcosoké, akik belsejében egy-egy vadállat rejtőzik, s képesek azt a felszínre is hozni. A szimplán 4-es sorozatszámmal ellátott Bloody Roar új mozdulatokat, valamint gyorsabb akciót fog felmutatni az alkotók szerint, de ha minket kérdeztek, nagyjából ugyanolyannak tűnik, mint a harmadik része, pedig hát ráfért volna egy komolyabb felújítás – kettőt gyaktunk, de tőlünk akár a harmadik rész is lehetett volna, olyannyira nem vettünk benne észre előrelépést. Igaz, a leglényegesebb újdonságot nem volt lehetőségünk kipróbálni: a játék „Development" üzemmódjánál átszerkeszthetjük a kedvenc karakterünk mozgáskészletét, s így erősebb, vagy gyorsabb rúgásokat/ütéseket is beiktathatunk. A meccsek során továbbá „képességpontokat" lehet gyűjteni, s ezekkel „fizetve" megvásárolhatjuk az adott ellenfél mozgásait. Persze új történeteket is kiötlöttek az alkotók, amikhez új közjátékok és megnyerések is dukálnak. Kilenc helyszínen gyepálhatják egymást a szörnyetegek, s az összesen 17 karakter között három új fazon is lesz.



CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENCE

Fejlesztő:	KCET
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆



Vlad Tepes még csak gondolatban sem létezett, amikor a Konami szerint már vámpírvadászok jártak-keltek a világon. Persze érthető a dolog: az 1400-as évektől a Belmont klán teljes családfája fel lett már térképezve, úgyhogy most kénytelenek voltak a XI. századba helyezni a legújabb Castlevania „díszleteit". Leon Belmont, a legendás vámpírölő klán ősatyja egy olyan korba született, amikor a klérus vaskézzel irányította a keresztes hadjáratokat. Nem volt más vágya, mint hogy feleségül vehesse szeretett aráját, azonban a sors másképp akarta: az egyik este Sara nyomtalanul eltűnt. Leon mindössze egy tőrrel felfegyverkezve indult kiszabadítani a kedvesét, amikor egy váratlan szövetségest sodort az útjába a végzet: egy alkimistát, aki megajándékozta őt a mágikus ostorral, amit aztán a többi Belmont is használt. A játékos feladata innentől már ismerős lehet: veszélyekkel teli erdőkön kell átvágnunk, ahonnan a nyomok – szokás szerint – Dracula várába vezetnek. Vérszomjas őrök vigyáznak a kastély mind az öt részére: a katedrálisra, a színházra, a kertre, az alkimisták laborjára, és a kazamatákra. Többszáz szobán keresztül tart a vámpírvadászat, aminek során 35 különböző szörnytípussal kell leszámolnunk, s ellenük az ostoron kívül egyéb fegyvereket is bevethetünk, úgymint szentelt vizet, tőrt, keresztet, szekercét, és bűvös kristályokat. Noha N64-en már egyszer (sőt kétszer) átlépett 3D-be a Castlevania, ez lesz az első olyan rész, amit a sorozat frontembere készít és hasznosítja a konzolok poligonos grafikáját. Kissé meglepő mindez, mert 2001-ben Koji Igarashi még azt nyilatkozta, hogy a Castlevania koncepciója nem igazán alkalmas a 3D-hez, és hogy PS2-re egy olyan játék van tervbe véve, ami a Symphony of the Night leszármazottja lesz. Ehhez képest az E3-on egy Devil May Cry-szerű kaszabolós valamit sikerült kipróbálnunk, amiben még a főszereplő is tisztára Dante ikertestvérének tűnt. Persze tegyük hozzá: ettől függetlenül a játékot egyáltalán nem találtuk rossznak, nagyszerűen lehetett benne minden irányban ostorozni, és a grafika is szemet gyönyörködtető volt.



CY GIRLS

Fejlesztő:	KCEJ
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

A „Cy Girls" brand alá tartozó akciófigurák világának útját az óriás játékgyártó, a Takara egyengeti, ennek ellenére a Konami gyárt ezek alapján játékot. Két szexi tikosügynökkel, Ice-szal és Aska-val kell jól cybaverni az ellenfeleket (akik a trendnek megfelelően terroristák és bűnözők) egy futurisztikus világ számos pontjára és a cybertérben utazva. A játék a szokásos 3rd person akció, a különlegességet (legalábbis a Konami szerint) a két cica eltérő képzettsége jelenti: Ice a lőfegyverek és a távolsági támadások specialistája, míg Aska egy ninja, aki kardja hathatós közreműködésével osztja a halált. Persze egyéb kütyük is vannak a dekoltázsban elrejtve: Aska-nál például egy horog, amellyel megmászhatatlan helyekre juthat fel, vagy az ellenfelet ránthatja magához. Habár a két sztori-vonal valószínűleg több helyen is keresztezni fogja egymást, a demó alapján úgy tűnt, mindkét lánykának más és más pályákon kell helytállnia. Választhatunk automata és manuális kamerakezelés közt (előbbinél persze előjöttek a tipikus hibák: nehézkes fordulás, nem látjuk, hova futunk stb., de a jobb karral kezelve is lassúnak találtuk), ami azért is fontos, mert az ellenfél van éppen becélozva, amelyik arra áll, amerre a kamera tekint (ergo ha előre futunk, másfelé is lőhetünk – a fejlesztők leginkább erre verték a mellüket). A két játékmód a való és a cyber-világot jelképezi, utóbbiban nem igazán érvényesek a fizika törvényei (két szóban: Mátrix-effektus). A csajok valóban szexik, de a játék átlagos…







SILENT SCOPE COMPLETE



A jól ismert mesterlövész-játék nem egy új részzel, hanem az eddigi epizódok mixével vált platformot: a Complete a Silent Scope 1-2, a SS: Dark Silhouette és a konzol-exkluzív 3. rész egybegyúrva. Ez esetünkben 50 pályát jelent, felturbózott grafikával, 3D hangzásvilággal és kétjátékos móddal fűszerezve. Érdekesség, hogy a sorozat történetében első alkalommal fénypisztollyal is irányíthatjuk csendes halált hozó puskánk csövét.

DANCE DANCE REVOLUTION ULTRAMIX

Fejlesztő:	KCEJ
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

A táncőrület új platformot próbál meghódítani, persze ehhez hardver-kiegészítőnek is dukálnia kell. A Konami a Mad Catz-et bízta meg a melóval és ők meg is alkották az Xbox táncszőnyegét: hasonlóan néz ki és ugyanúgy működik, mint bármelyik PS2-es darab, csak éppen zöldes-fekete színekben pompázik és az akciógombok ábrái helyett itt az Xbox-irányító gombjai vannak ráfestve. Mivel nem akartuk nyilvánosan (és nemzetközi hadszíntéren) kínosan leégetni magunkat egy görcsös vonaglással (és a lábunk is nyilván rózsaillatú volt az egész napi kaptatás után), ezért nem merészkedtünk rá, de azért alaposan megfigyeltük a játékot. Még jó, hogy vannak új számok (licencelt és saját próbálkozások egyaránt), a játékmódok viszont jórészt a szokásosak (gyakorló, egyszerű egyszemélyes, kifulladásig tartó pogózás és hasonszőrű társaik), új a lépésszerkesztés, a különféle részfeladatokat célként kitűző és az egymás elleni bugizás volt. A platform igazi ínyencsége az Xbox Live használata – új számokat és lépéskombinációkat lehet letölteni, és valamiféle online-riszálás is várható (bár erről nem mondtak semmi konkrétumot). Nos, akinek az esete a stílus, máris kezdheti masszírozni a csülkeit – ez a program is van olyan érdekes, hogy ne söpörjük kapásból a szőnyeg alá…



GRADIUS V

Fejlesztő:	Treasure
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★★☆

A Konami lefújta a port az egyik legpatinásabb címéről, s folytatja a Gradius sorozatot, amelynek apró kis űrhajója még 1985-ben indult világhódító útjára a játéktermekben. A shoot'em up stílus megrögzött rajongóinak további jó hír, hogy a PS2-re készülő vadonatúj epizódot a Treasure fejleszti, mely cég már letett egyet s mást az asztalra a műfajban – legutóbb az Ikarugával kápráztatta el a GameCube-bal rendelkező közönséget. Talán már ez is jelzi, hogy a Gradius III-IV konverziójával ellentétben most nemcsak a retro-őrülteket vették célba, hanem egy korszerű lövöldözős őrületre számíthatunk, ahol minden egyes ellenfél, és természetesen a háttér is csodálatos 3D-s grafikával lesz kivitelezve. A korszerűség ugyanakkor nem jelenti azt, hogy a jól bevált szabályokon változtatni kellett volna. A jobbról begördülő hátterek előtt tehát egy kis űrhajót irányítunk, ami kezdetben csupán egy alapfegyverrel van felszerelve, viszont az azonos színű ellenfeleket kilőve, majd az értük kapott bónuszenergiát elhasználva egyéb eszközökkel is felszerelkezhetünk. Megfelelő energiamennyiségért extra sebesség, rakéta, dupla tűzerő, lézer, majd a hajó körül körözõ (és tüzelő) kis gömb válik elérhetővé, illetve a spórolós játékosok a pajzsot is erősíthetik. A különféle cuccokból akár többel is rendelkezhetünk egyszerre – ehhez csak az szükséges, hogy nem halálozunk el időközben, s ezáltal újra és újra fel tudtuk tölteni, majd elhasználni a bónusz-energiát. A hagyományokhoz híven lesz kétjátékos mód is, amivel talán még nagyobb eséllyel lehet felvenni a harcot a förtelmes főellenségekkel. A játék túl sok extrát nem nyújtott, de egy shooterhez képest igen látványos volt, és a szokásos buddha-szintű koncentrációval rendelkezők elég sokáig eljutottak a demóban (mi nem).



FIREFIGHTER F.D. 18

Fejlesztő:	KCET
Megjelenés:	2004. február
Tetszésindex:	★★★★☆

A mindenféle fiktív és természetfeletti erővel rendelkező játékalakok után – végre – egy mindennapi hős szerepében is tetszeleghetünk. A történet szinte hollywoodi – egy nagy, ám névtelen nagyvárosban Dean McGregor tűzoltó (becses személyünk) és Emilie Arvin riporternő sorsa fonódik össze egyre jobban, miközben az egyre-másra kitörő furcsa tűzeseteket próbálják megoldani. Nyilván mindenki előtt világos, hogy nem csak az őselem, hanem némi szerelem is fel fog lobbanni… Hogy a sztoriról ömlő nyál ne oltsa el túl hamar a tüzeket, arról pedig egy gyújtogató fog gondoskodni, így őt is el kell kapnunk. A fejlesztők elég alapos kutatómunkát végezhettek, lévén a tűz egészen mutatós és ennek tetejében mindenféle veszéllyel is számolhatunk, ami csak egy tűzvészben előfordulhat: a láng változatos módon terjed, sok helyütt újabb tűzfészkek alakulhatnak ki, egyes kémiai eredetű anyagok berobbanhatnak stb. Eközben persze életeket is kell mentenünk, de egy jó tűzoltó mindent megold. Többek közt a hagyományos és a hi-tech felszereléseivel: kezünkben a jó öreg tömlővel vagy akár egy nagynyomású vízágyút kezelve. Érdekes, hangulatos, és – Brave Fire Fighters konzolon nem lévén – egyedi játéknak ígérkezik.







MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

Todd McFarlane a Spawn alkotójaként vált ismertté, de cége általa tervezett groteszk akciófigurákat is gyárt, igen nagy számban. A játék ezek világába kalauzol minket, méghozzá a XIX. századba, amikor is hat gonosz erő felébred. Négy szörnyirtót vezethetünk harcba, mintegy 40 pályán keresztül, 150-féle lény ellenében (köztük az alkotó legismertebb figuráival, mint Drakula, Múmia, Farkasember és a Tengeri Szörny). Nagyüzemi szörnyirtás bizarr figurákkal, akár multiplayerben is – a Gauntlethez hasonló módon.

KARAOKE REVOLUTION

Ha netán két SOCOM küldetés között szomorúan a polcon porosodna a hozzá adott headseted, akkor ez a te játékod (ezt azért ne vedd kézpénznek…). A program által játszott dance, rock, pop és R&B stílusában fogant számokat itt bizony ütemre kell felénekelni, amit a gép szépen el is bírál (és nyilván korrektebb lesz, mint a szomszédod – legalábbis nem üt le). Három játékmód (sztori, arcade és karaoke) lesz ebben az érdekes próbálkozásban, amelyet az a Harmonix készít, aki a Sony-nak már leszállított egy Frequency-t és egy Aplitude-t.



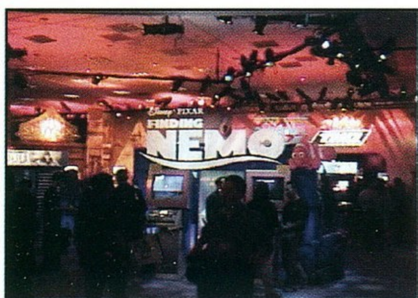
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Fejlesztő:	Konami of America
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

A címet megpillantva jogosan merülhet fel a kérdés: ezek a digó művésznevű (illetve művész-nevű) teknősök egyáltalán még léteznek és érdekelnek valakit (pontosabban van, aki 2003-ban is propagálja őket)? Pedig a helyzet nem ilyen szörnyű: egy jelenleg is futó TV-sorozat alapján reinkarnálódnak az 1984-ben, egy fekete-fehér képregényfüzet papírján megszületett mutáns pizzafaló keménypáncélúak, méghozzá egy színpompás és marha stílusos cel-shaded grafikájú beat'em upban. A játékmenet szinte teljesen arcade-jellegű (ez sem sokat változott a Double Dragon óta), egy vagy szimultán két játékos gyűrheti, és persze mind a négy teknős közül választhatunk figurát. Van egy erős és egy gyenge támadásunk, ezekkel trükközve hozhatunk elő mindenféle speckókat, felvehetünk másodlagos fegyvereket is (pl. shurikent) – ketten játszva pedig akár együttes erővel (értsd: közös kombókat előadva) zúzhatjuk végig a 35 pályát és az elmaradhatatlan főellenfeleket. Az új mozgások a pályákon felvett tekercsekből tanulhatók meg. A sztori végig vitele mellett vs. mód is lesz, ilyenkor egymás ellen harcolhatunk. Az irányítás egy-, a grafika pedig nagy-, és képregényszerű: az ellenfelekre rácsapva a jól ismert Crash! Boom! Bang! feliratok pattannak fel a képernyőre. Az új TNMT egészen kellemes meglepetés volt, ha sikerül elkerülniük a monotonitást az egymástól eltérő pályákkal, akkor minden rendben lesz!







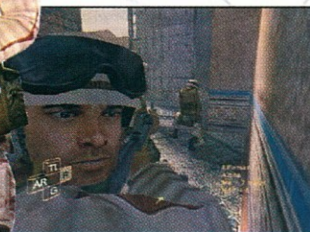
THQ

FULL SPECTRUM WARRIOR

Fejlesztő:	Pandemic Studios
Megjelenés:	2004. tavasz
Tetszésindex:	★★★★★

Szóljanak a fanfárok: senki sem sejtette előre, de a Full Spectrum Warrior – mint később kiderül, nem is teljesen meglepő módon – szinte a semmiből az idei E3 egyik legjobb játékává avanzsált. A történethez szervesen kapcsolódik, hogy az Amerikai Hadsereg nemrégiben végzett egy felmérést, melyből az derült ki, hogy az állomány szabadidejének tetemes részét – a női testek mellett – videójátékok nyüstölésével tölti. Repülő-, és hadihajó-szimulátorokból már volt egy raklapnyi (ha mindet ledobták volna Irakra, nagyjából három nap alatt a földbe döngölték volna a huncut mosolyú bajszos seregét), viszont igazi, vérbeli szárazföldi és városi harcot szimuláló játék még nem volt a piacon (ebben a témában a legprofibb játékok is inkább az akcióra helyezik a hangsúlyt). A US Army tehát három évvel ezelőtt, a színfalak mögött csendesen szerződést kötött a Pandemic Studios-szal, hogy ugyan készítsenek már a témában egy szimulátort – ennek eredményeképp született meg a játék. A röhej az egészben, hogy még csak nem is kerítettek túl nagy feneket neki, a shown a legtöbben csak elsétáltak mellette (aki mondjuk ránézett, az azért ottmaradt egy kicsit…). Később láttunk róla egy videót, ebben William Stahl, a projekt vezetője tartott egy bemutatót, amitől mindenkinek leesett az álla. A játékban majdan általunk is vezérelt, két részre osztott (egy négy-, és egy ötfős) kommandós-csapatot irányított egy utcai harcban. A kezelés pofonegyszerű volt: mindig az „Alpha", illetve a „Bravo" team vezetőjének adta ki a parancsot, illetve rajtuk keresztül egyenként a többieknek. A katonák egy gombnyomásra alakzatba álltak, a falhoz illetve a földre lapultak, fedezékbe húzódtak, vagy előretörtek, és tűz alá vették az ellenséget, miközben társaik fedezték őket. Az AI működése hihetetlen (még arra is odafigyeltek, hogy soha ne fordítsák a fegyver csövét a társak irányába, mert „ez rossz példával szolgálna az ezzel tréningező katonáknak"!). A szimpla gyalogosok mellett egy gránátvetős figura is volt, aki egy autóra szerelt géppuskást füstölt ki, de szimultán persze az egység minden tagja más és más parancsot hajthat végre. Az ellenfelek is intelligensek, ahogyan észre vesznek minket, azonnal tüzet nyitnak, oldalba támadhatnak és kihasználják a terep nyújtotta fedezékeket is. Mindez a legnagyobb életszerűség jegyében és látszatával, mintha csak a harctérről közvetített volna egy kamera. Apropos, kamera: nagyon profi a mozgatása és nincs túlbonyolítva a kezelése, az egyik legjobb, amivel eddig találkoztunk. A grafika fantasztikus, a katonák animációja gyönyörű, kidolgozásuk pedig szemet gyönyörködtetően részletes, és a tájra sem lehetett egy rossz szavunk sem. Multiplayer-játékmódok és Xbox Live támogatás is várható, de ennek részleteiről még nem libbentették fel a fátylat. Egyszóval a játék egészen kivételesnek ígérkezik – nem is csoda, hogy a show után a szakma ennek ítélte a Show Legeredetibb Játéka és a Legjobb Szimuláció díjakat. További kommentár – úgy hisszük – nem igazán szükséges… A végére pedig még egy érdekesség: a játék US Army-nak és a nagyközönségnek szánt verziója apróbb eltéréseket fog tartalmazni: utóbbi azért nem lesz 100%-os szimuláció (az indoklás szerint ez túlságosan is lelassítaná a játék menetét), pl. a füstgránátnál nem kell megvárni azt a jó egy percet, amíg teljesen ellepi a környéket, illetve egy kicsit több lőszert vihetünk magunkkal a bevetésre.







ALTER ECHO

Fejlesztő:	Outrage Games
Megjelenés:	2003. augusztus
Tetszésindex:	★★★☆☆

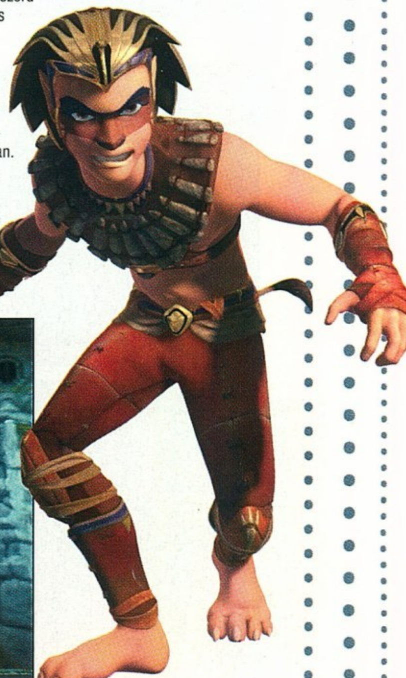
Az Alter Echo már majdnem kész állapotban volt kiállítva, és a régebben kiadott első képekhez viszonyítva alaposan megváltozott. A fantasztikum felé kacsintgató akciójátékban egy Nevin nevű figurát alakítunk, akinek a ruhája egy különleges idegen anyagból készült. Nem, nem divatbemutatókon kell flangálnunk (azt talán majd egy japán fejlesztésű játékban) – a speckó ruci (hogy én milyen cuki, trendi szavacskákat ismerek!) segítségével hősünk három különböző alakba transzformálódhat – innen a szójáték az angol címben. Az egyik – egy emberi alak – a közelharcra való, ilyenkor méretes kardokkal hadonászunk, a második egy robotforma a lőfegyverek kedvelőinek (az ágyú és gránátvető a mecha fejére van erősítve), a harmadik esetben pedig egy négylábú lénnyé változunk, ezt használhatjuk lopakodásra, különféle falak megmászására (ilyenkor azért karmolni és orvul gyilkolni is tudunk). A három formát sűrűn kell váltogatnunk, mert egyes ellenfelek immúnisak lehetnek egyikre-másikra. Kombózni is lehet, sőt, kell is: ez növeli ugyanis a special attack-mércénket, amivel extra tulajdonságok hozhatók elő (ez mindegyik alaknál más és más, a lopakodós formában például láthatatlanná változhatunk). Mit ad Isten: még az időt is megállíthatjuk (na, megint elhangzott az idei E3 kulcsszava…), ilyenkor persze büntetlenül rákoppinthatunk az ellenfelek homlokára, egyes pályákon pedig még a gép által kontrollált kísérő-védelmező lényeket is szerválhatunk magunknak. A végleges verzió ötven pályányi bunyót kínál fel, ami több, mint elégnek tűnik. A karaktermodellel és az akcióval nem volt különösebb baj, de a táj már egy fokkal rondább – túlságosan egyszerű és ezt még a különleges színvilág sem tudta feldobni.



SPHINX AND THE SHADOW OF SET

Fejlesztő:	Eurocom Entertainment Software
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★☆☆

A címből nyilván kiderült, hogy az Eurocom platformjátékát az ókori Egyiptom világa ihlette, de most kivételesen nem egy Indiana Jones-, avagy Lara Croft-féle sírrablás lesz a feladat, hanem Set gonosz tervének meghiúsítása és a Nílus völgyében fekvő birodalom elveszett koronájának megtalálása. Két karaktert irányíthatunk a küldetések alatt, Sphinx-et, egy csavaros eszű félistent és Tutankhamen fáraó múmiáját – és a két főszereplő gyökeresen eltérő játékstílust kíván. A fiatalember a testi ügyességében és a fegyvereiben bízik leginkább: őt kontrollálva először csak szimpla dobónyilakat hajigálhattunk (ezeknek később megszerezhető a tüzes és savas változata is), eztán különféle varázserővel bíró bogarakat – talán szkarabeuszok lehettek – vethettünk be (volt, amelyikkel átvehettük egy-egy szörny felett az irányítást, egy másik pedig robbanóbombaként funkcionált). Sphinx határozottan fejlődőképes – a kaland alatt számos új mozgásfajtát tanul meg (pl. vermek felett lengedezik át, vagy a későbbiekben repülő oroszlánná is átalakulhat), de már a kezdetektől képes egy közelharci csetepatéban egyszerű támadásokkal megcsapkodni az ellenfeleket. A múmia irányítása már más tészta: sokkal lomhább, esetlenebb és a harcban sem állja meg úgy a helyét, gyakorlatilag képtelen bárminemű fizikai támadásra. Ellenállni viszont ellenáll nekik, így nyugodt szívvel átvánszoroghatunk vele például egy lángoló területen, vagy besétálhatunk egy csapdába is (bár egy lezuhanó szikla azért őt is péppé tudja lapítani). Ezt a két játékstílust kell tehát variálnunk és így megoldanunk a ránk váró fejtörőket ebben az alapvetően ügyességi, ám néhol az agytekervényeinket is próbára tévő játékban. Több, mint 200 nem ellenséges szereplővel is összefutunk a játék során, ezek egy része küldetéseket ad, a többiek pedig tippekkel és tanácsokkal segítenek minket. A demó alapján a játék nem tűnik rossznak: a grafika szép, tiszta színeket használ, a külső területeken a látótávolság nagy, a belső terek pedig gazdagon díszítettek. Kíváncsian várjuk a végleges változatot.







NAMCO



A Namco mindig is a szívünk csücske volt, nemcsak remek játékai okán, hanem azon visszafogott stílus miatt, ahogy azokat az E3-on bemutatja. A Namco-standnál sosem akarják berepeszteni a dobhártyádat (most is a szomszédos UbiSoft decibelei kócolták a frizurákat a standjukon), nem ugranak bögyös lányok az öledbe egy gyors fotó erejéig – ők csak kipakolják a játékaikat, aztán mindenki játsszon kedvére. Egy szolid úr a sok vásári csepűrágó között. Idén nem voltak olyan nagy fejlesztéseik kiállítva, mint tavaly a Soul Calibur II, Dead to Rights, vagy a Xenosaga, és jópár játékuk még olyan korai stádiumban van, hogy csak videó ment belőlük (R Racing Evo, Breakdown, és a különösen aranyos cel-shadinget használó japán stílusú RPG, a Tales of Symphonia) – de a DtR-álfolytatások elég jól néztek ki. Azonkívül meg minden a Soul Calibur II-ről szólt (a Namcon kívül a Három Nagy mindegyikének saját standján is játszható volt), amelyből a bajnokságot Grath abszolút nem nyerte meg.



EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME

Fejlesztő:	Point of View
Megjelenés:	2003. december
Tetszésindex:	★★★☆☆

Ismerős a helyszín? Igen, Grant City az a város, ahol a Dead to Rights is játszódott – ráadásul a mostani E3-on debütáló játékban is egy zsarut alakítunk, csak éppen a különleges terrorista-elhárító alakulat, a GAC Squad egyik tagját. A felszerelés és a feladatok a szokásosak: lesz éjjelátó-készülékünk és kevlár-mellényünk, távcsöves puskánk és hangtompítós pisztolyunk, de géppisztoly, shotgun és gránát is előrántható – a cél pedig természetesen az, hogy a rosszfiúkat hullahegyekké transzformáljuk. A stílus viszont kivételesen nem FPS, hanem TPS, hasonlóan a DtR-hoz. Emberünk fedezékbe húzódik a fal mellé, netán leguggol egy láda mögé és onnan lövöldözik, illetve dobálja a gránátot, bukfencezik és gurul a földön, majd felpattanva rögvest tüzel – szóval van itt minden, mi jó kommandósnak az ingere. Az automata célzórendszer jól működik, bár ha az oldalazással használtuk, a kamera hajlamos volt néha egy kis vitustáncot járni. Ez végül is benne van a pakliban, a nagyobb gáz az volt, hogy az ellenfelek AI-je nem volt a legtökéletesebb, pontosabban fogalmazva nem volt arra utaló jel, hogy bármiféle intelligenciával is rendelkeznének – csak mentünk előre a pályán és folyamatosan lőttük a feltűnő egyedeket, akik szemlátomást örömest vetették magukat a golyók és a gránátok elébe. Ezen kívül süketek, mint az ágyú (ha mögöttük tüzeltünk, az istennek nem fordultak volna meg, persze mindaddig, amíg – csak úgy barátságból – át nem lőttük a térdkalácsukat). A grafika nem rossz, de helyenként nagyon látszott rajta, hogy még kezdeti stádiumban van. A kiállított demóban a gyakorlópályán lehetett szerencsétlenkedni, valamint az egyik küldetésben, ahol egy kábszerlabort kellett felrobbantani. Utóbbinál főleg egy tárnában kellett mászkálni, aminek legfőbb érdekessége, hogy a PS2-változat fényévekkel jobban nézett, mint az Xbox (bizony, és nem fordítva!). A játéktól egyelőre nem voltunk elájulva – viszont még jó fél év hátra van a megjelenéséig.





KILL.SWITCH

Fejlesztő:	Namco Hometek
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★★★☆

Az Extreme Force rendőrének bőre után az úgyszintén külső, követő nézőpontból játszható kill.switchben egy katonáéba bújhatunk bele – a fejlesztői pedig nem kevesebbet állítanak, minthogy valószerű harci körülményeket próbálnak szimulálni. Ehhez egy jópofa mesterséges intelligencia rendszert dobtak össze: az Offensive Cover System használatával a játékos alaposan kihasználhatja a rendelkezésére álló fedezékeket. Aláírjuk, hogy ez nagyszerűen működik – szinte bármelyik tereptárgyat használhatjuk fedezékként, legyen az egy roncsautó vagy egy egyszerű hordó. Ami még fontosabb, hogy tüzelhetünk is mögülük, az autó ablakain például átlőhetünk, egy nehezebb fegyvert (teszem azt, egy golyószórót) pedig feltámaszthatunk egy dobozra, imígyen szórva egy jól irányzott sorozatot az ellenfelekre. Az ellenfelek AI-ja sokkal jobb, mint az EF esetében, ugyanis ők is alaposan kihasználják a fedezékeket és csapatban támadnak ránk, sőt, amikor egy kézigránátot hajítottunk közéjük, egy emberként feküdtek a földre… (Van belőlük bőven, úgyhogy akit felcsigázott a játék, nagyüzemi népirtásra számítson.) A harc ebből következően gyors és élvezetes, fedezékről-fedezékre haladva szedjük le az embereket, akárcsak egy kommandós-filmben. A baj a grafikával volt: a környezettel tulajdonképpen semmi nagyobb gáz nincs (mondjuk távolról sem sütné rá az ember a szemet gyönyörködtető jelzőt), de harcosunk animációja nem volt az igazi. Természetellenesen gyorsan kapkodta a lábait és a mozgás sem volt teljesen folyamatos, így olyan érzést keltett, mintha állandóan tele lenne a gatyája – ami azért nem illik egy hős katonához… A végleges változatban hat különböző környezetben (a közel-keleti sivatagi harctól egy földalatti tengeralattjáró-bázisig), mintegy 18 misszióban tehetjük próbára a tudásunkat.

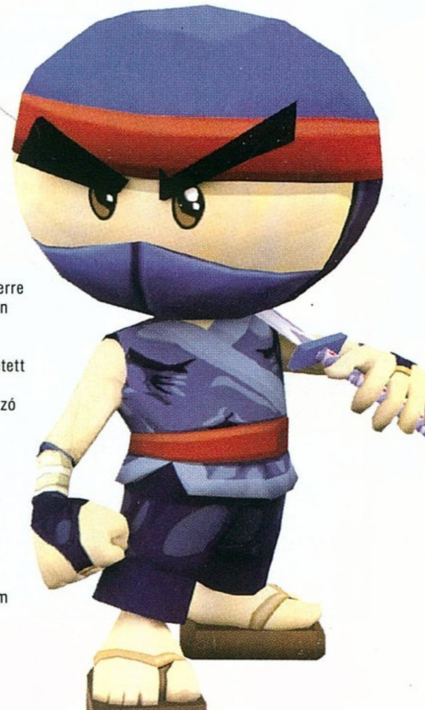


I-NINJA

Fejlesztő:	Argonaut Games
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★★★☆

A játék névadója egy kicsiny, a Földhöz hasonló bolygón éldegél, amelyet csak A Világnak neveznek. Errefelé honosak többek közt a Ninja Őrök és I-Ninja mestere is, aki Sensei néven ismeretes. A szigetekből álló világot egy nap robothadseregével megtámadja a gonosz Master O-Dor, és minden egyes lakóját bebörtönzi, I-Ninja kivételével. Szabadlábon maradt hősünkkel tehát elő kell túrni a négy Düh Kövét, aminek a segítségével kiszaba... na jó, elég lesz, ilyesmit már vagy ezredszerre hallunk. Az I-Ninja egy egész jó kis platformjátéknak ígérkezik, szinte egy az egyben a nagyszerű Ratchet & Clank szellemében. A Namcoék által az E3-ra kicipelt demó négy pályát tartalmazott, melyeken kedvünkre gyakhattuk át magunkat. Mindegyik szakaszon egy token megszerzése volt a cél, de ezt más és más módszerekkel lehetett megvalósítani.

Az első pályán futkosni kellett, a ránk támadó gonoszokat kis fénykardunkkal – szó szerint – kettéhasítottuk, vagy megdobálhattuk surikenekkel (a kép ilyenkor belső nézetbe vált); a második pályán egy guruló hordón egyensúlyozva kellett közlekedni, a gubanc itt az volt, hogy a hordó tele volt robbanóanyaggal, így óvakodni kellett a lángoktól; a következő szakaszon csöveken grindolhattunk (á la Ratchet), a végén pedig egy hatalmas golyóba szálltunk és egy félcsőben jutottunk a célhoz; az ucsó rész pedig az eddigiektől is gyökeresen különbözött – egy óriási robottal kellett bokszolni, méghozzá úgy, hogy egy másik pilótafülkéjéből követhettük nyomon az eseményeket. Az I-Ninja jópofa játéknak nézett ki, és bár csomó lopott ötlet van benne, ha ezt a változatosságot tartani tudják a későbbi pályákon is, a Sony minőségi platformjátékainak is konkurenciát jelenthet (igaz, annyira azért nem volt szép, mint azok...).



BREAKDOWN

Fejlesztő:	Namco
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★★★☆

A történeti aspektusból a klasszikus sci-fik és a thrillerek elemeit elegyítő Breakdown egy igen érdekes próbálkozás. Kipróbálni nem lehetett (csak videó ment belőle), viszont egy barátságos japán úriember készségesen válaszolt kérdéseinkre. Karakterünket first-person nézetből, azaz belülről irányíthatjuk, de a játék távolról sem a már unalomig elcsépelt FPS-ek sémáit követi (vagy legalábbis nem teljesen) – az akció-, és lövöldözős elemek mellett ugyanis a verekedős játékokból ismert mozdulatok is előcsalogathatóak, de van benne vezetős rész is. Ez ugyan első olvasatra igen riasztóan hangzik, de a látottak alapján – legalábbis nekünk – nagyon bejött ez a saját szemszögű verekedés, könnyen kezelhető és hatásos is. A bunyó és a lőfegyveres harc (mert persze ez is lesz dögivel) mellett logikai feladványokat is ígérnek (kb. olyan mélységűeket, mint egy átlagos third-person akcióban), ezekből viszont nem láttunk reprezentánst. Ráadásul a játék összességében is jó benyomást keltett: a méretes és részletesen kidolgozott 3D-s pályák jól néznek ki és hangulatosak, a sztorit kiváló minőségű renderelt animációk viszik tovább (amelyről sajnos egyelőre semmi konkrétumot sem hoztak nyilvánosságra – annyit azért lehet tudni, hogy egyetlen főhősünk lesz), és a játék zenéi is licenceltek.





R: RACING EVOLUTION

Fejlesztő:	Namco
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★☆☆☆

A Namco távolról sem újonc az autó-, vagy motorsportok világában, példának bőven elég a Ridge Racer-, vagy a Moto GP-sorozatot felhozni. Idén egy autóversenyt mutattak be: az R: Racing Evolutionben a szokásos időre menő, arcade-, és kétjátékos-verseny mellett lesz egy sztori mód is, amely Racing Life névre hallgat. Ebben két, egymással rivalizáló autóversenyző hölgy (a nemük meglepő, ebből kiindulva viszont a versengés már sokkal kevésbé) történetét élhetjük meg, gyönyörűen renderelt átvezető animációk kíséretében. A játékban 11 különböző pálya lesz (ez sajnos nem valami sok), ellenben nyolc eltérő versenyzési forma (többek közt rally, gyorsulási verseny és GT) – ez már sokkal biztatóbban hangzik. Valódi, licencelt autókkal vághatunk neki a küzdelemsorozatoknak (még nincs végleges lista, Subarut láttunk), mindeközben a fejlesztésük, tuningolásuk megengedett (a versenyek végeztével pontokat kapunk, amit aztán különféle alkatrészekre, netán új autócsodákra költhetünk). A versenyek alatt folyamatos rádiókapcsolatban vagyunk a szerelőinkkel, és a rivális versenyzőkkel is anyázhatjuk egymást, akiknek minden eddiginél okosabb AI-t ígérnek (na persze). A nagy baj az, hogy a Gran Turismo 4 mellett minden más autós program fénye elhalványult – és ez igaz a Namco próbálkozására is (amelyből ráadásul csak egy videó futott). És még csak nem is lesz online játszható...





TIME CRISIS 3

Fejlesztő:	Namco
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★★☆☆

Ohó – kedvenc fénypisztolyos játékunk harmadik része is kint volt (helyi rendfenntartó erőnk – vagy céllövöldésünk? –, Vári Zoli már zsírozza is a GunCon 2-jének a csövét). A játék persze támogatja a Namco saját fejlesztésű stukkerét (a két terméket pakkban is árulni fogják), de kontrollerrel is kezelhető. Az új epizódban a kicsiny mediterrán országban, Lukano-ban kell rendet tennünk, amelyet a Zagorias Föderáció otromba mód fenyeget: miközben túszként tartják a helyi fegyveres erők egyik kulcsemberét, a civil lakosságnak egy lehetséges rakétatámadás árnyékában kell hűsölnie. Sebaj – a VSSE két ügynöke, Alan Dunnaway és Wesley Lambert szerepében majd jól szétlövünk egy komplett hadsereget! Jó szokáshoz híven az eredeti játéktermi masinához képest a PS2-verzió komplexebb sztorit, plusz egy karaktert és új játékmódokat kínál. Egyszerre ketten irtunk a képernyőn, a társunkat irányíthatja a gép vagy a haverunk is. A legnagyobb változás, hogy egyszerre négy fegyver lehet nálunk, és a képernyőt felhasználva szélsebesen váltogathatunk közöttük. Az ikonjaik a bal alsó sarokban helyezkednek el, a megszerzett fegyver képe pedig kivilágosodik – ezután már csak annyi a teendőnk, hogy idebökjünk a fénypisztollyal, ha használni kívánjuk (megjegyeznénk, mesterlövész-puska is lesz). Az ellenfelek ezúttal egy egészség-méterrel rendelkeznek, ebből könnyen kiszaszerolható, hogy hány skulót kell még beléjük engednünk. Ami a látványvilágot illeti, hatalmas változásokat nem vettünk észre – igaz, a TC2 így is a legszebb lövöldözős anyag volt.



SPAWN

Fejlesztő:	Point of View
Megjelenés:	2003. tél
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Todd McFarlane leghíresebb képregényhőse is saját játékot kapott – naná, hogy egy 3D akciót, amelyről ráadásul messziről ordít, hogy a Devil May Cry koppintása. Az úriember egyébként személyesen is részt vett a fejlesztésben: tanácsokkal segítette a programozókat a játékmenetet illetően és magába a sztoriba is beleszőtte gondolatait. A Porontyot harminc pályán keresztül irányíthatjuk (egyaránt lesznek a sorozatból és a képregényből vett, valamint direkt a játék kedvéért kialakított helyszínek), amelyeknek nagy része lerombolható (ugyan interaktivitást is ígértek, de ebből nem vettünk észre semmit). Kalandunk során kihasználhatjuk különleges tulajdonságait is, úgymint emberfeletti erejét, pusztakezes harci technikáit, méretes fegyverarzenálját (a kétélű pallost is forgathatjuk) és egyéb kütyüjeit (pl. mászókampó), különféle pokoli technikáit (ezek varázslatok, bullet-time és varázslövedék) és persze a vele szimbiózisban élő, alakváltó ruhája is. Nem is árt, ha urai vagyunk ezeknek, lévén mind a Pokolból, mind a Mennyből számos ellenfél ront ránk. Méghozzá úgy, hogy alaposan fel kell kötnünk szimbiotikus gatyánkat, mert a kamerakezelés bűn rossz – az "operatőr" szemlátomást álomszuszék, vagy csak szimplán úgy lelassult, mintha bevert volna tizenöt koresz sört (az ellenfeleket sokszor nem is látjuk, csak vakon lövöldözünk, mint az iraki légvédelem). Mondjuk ez itt nem volt nagy baj, mert az ellenfelek még alig-alig támadtak, de a végleges változatot alaposan hazavághatja. Ha hozzátesszük, hogy a háttérgrafika teljesen átlagos, akkor már csak a végkövetkeztetés marad hátra: Spawn különböző formában már számos platformot megjárt (SNES, GBC, PS és DC) és mindenhol csúfosat bukott – nagyon bele kell húzni az alkotóknak, hogy a jobb sorsra érdemes figura ezúttal ne folytassa a rossz hagyományt.









LUCASARTS

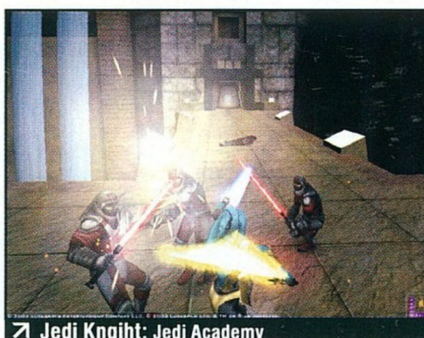
A LucasArts ismét a szokásos „titkolódzom, de azért cukkolom az embereket"-taktikájához folyamodott, tudniillik a játékokat csak előre egyeztetett időben lehetett megtekinteni, másrészt viszont a két legnagyobb termet összekötő folyosóra elhelyeztek egy iszonyatos méretű kivetítőt, és azon vetítgették nagyszerűen összevágott trailereiket. Úgy fest, az idei kiállításra érték be a két éve meghatározott elveik, miszerint szakítanak a futószalagon gyártott, rossz minőségű játékokkal, és igényes programokkal látják el a nagyérdeműt. A Secret Weaponson kívül minden játékuk igen élvezetes volt, külön kiemelve az E3 egyik legjobbját, a KOTOR-t, a GC valódi tudását bemutató Rebel Strike-ot, illetve a kellemes emlékeket előhozó Wrath Unleashedet. Sajnos a Star Wars Galaxies konzolos változatain szünetelnek a munkák, a srácoknak jelenleg elég bajuk van a programhibákkal zsúfolt, ám hamarosan megjelenő PC-s verzióval is. Annak sem örültünk, hogy a Republic Commando nem volt játszható állapotban, de egy fejlesztőt sikerült elkapnunk, akiből kiszedtük, hogy egy félelmetes grafikájú (az Unreal-motort használják) FPS lesz, Xbox Live-támogatással – jövő nyáron tervezik megjelentetni – amiből valószínűleg év vége lesz.



Az Erő Lucasékkal van

A Republic Commando sajnálatos hiánya nem jelenti azt, hogy Csillagok Háborúja nélkül maradnánk, ugyanis csak idén három játékkal leszünk gazdagabbak. A Jedi Academy természetesen a tavalyi Jedi Outcast folytatása – legalábbis bizonyos szempontból, ugyanis ezúttal nem Kyle Katarn, a zsoldosból lett jedi lesz a központi figura, hanem egy általunk megalkotott padawan, azaz jedi-tanítvány. A játék elején egy egész komplex karakter-készítő procedúrán kell átesni, ahol a kozmetikai változások közül kiemelnénk a faj megválasztását, ember helyett ugyanis már lehetünk twi'lek, zabrak és kel dor fajú tanonccal is. A játék Luke Skywalker jedi-akadémiáján zajlik, ahol mind a három évfolyamban öt-öt küldetést kapunk. Ezeket tetszőleges sorrendben teljesíthetjük, sőt, már négy sikeres kalanddal is továbbléphetünk a következő fokozatba (ennek ellenére érdemes mindent teljesíteni, ugyanis a sikeres missziók után választhatunk egy-egy új Erő-képességet). Egy másik lehetőség a fénykard kiválasztása: nem csak a színét módosíthatjuk, de letehetjük voksunkat a mezei egypengés, a Darth Maul-féle kétpengés, illetve az extrém „minden kézbe egy fénykard" megoldás mellett is. Érdekesnek hangzik a „járművek" használata, egyelőre a tauntaunt és az AT-ST-t ígérték be, de lesznek mások is. Az egyik kipróbált küldetésben egy rancor evett meg minket, másszor meg Chewbaccával futottunk össze – a Star Wars-feeling a helyén volt. A fénykardos harcok, és az Erő használata igen látványos volt, főként, ami a sötét oldal energiavillámait illeti. Lesz Xbox Live-támogatás is, 16 személy számára, a szokásos játékmódok – DM, Team DM, CTF – mellett lesz egy küldetés-alapú játékmód, ahol a játékosok különböző kasztúak lehetnek a rohamosztagostól a gyógyító jedin át egészen a robbantási szakértőig.

A rövidítve mókás nevű KOTOR nemsokára végre elkészül. A már majdnem másfél éves késésben levő játék az azt bemutató producer elmondása szerint már a tesztelés végső stádiumában van, így ő tarthatónak ítélte a júliusi megjelenést. A kiállításon főként a harcrendszer bemutatására koncentráltak, mint mondta, a történetet, a felvehető karakterek kilétét és a fejlődési rendszert szeretnék titokban tartani, hogy ezek mindenkit meglepetésként érjenek. Összesen kilenc karaktert szedhetünk fel az akár hatvan órára nyúló kaland során (és még egyszer ennyi lehet, ha a sötét oldalt is meg akarjuk ismerni), közülük mindig kettő kísér minket a különféle bolygókon. Nekik általános instrukciókat adhatunk – pl. te mindig támadj a lézerpuskával, te pedig próbálj gyógyítani – de amikor bekövetkezik a harc, lehetőségeink kiszélesednek. A saját karakterünket akciójátékba illő módon irányítjuk, ráadásul bármikor bárkire átválthatunk. Sőt, az idő is tetszőlegesen leállítható, gondolkodhatunk tehát a legjobb megoldáson. Ekkor mindenkinek kiadhatunk konkrét parancsokat, ráadásul rögtön négyet (pl. használj egy Erővillámot a katona ellen, aztán kétszer támadj a fénykarddal a robotokra, és végül vágj hozzá a sarokban levő fickóhoz egy gránátot), amit aztán a gép megpróbál végrehajtani. A rendszer teljesen jól működött, két csatát is könnyedén megnyertünk – ráadásul az egyiket sötét jedik ellen kellett megvívnunk. Láthattunk két minijátékot is, az egyik a podverseny durvább verziója – ne felejtsük, 4000 évvel a Phantom Menace előtt járunk – egész jó grafikával és szerencsére kellő gyorsasággal. A másik egy különös logikai játék volt, aminek megértéséhez kicsivel több idő kellett volna, mint az erre szánt két perc, így ebből nem fogtunk fel semmit. Mindent összevetve a KOTOR nagyon jónak ígérkezik: a harcrendszerről már tudjuk, hogy működőképes, a grafika nagyszerű, és a BioWare az eddigi játékai alapján a történetmeséléshez is nagyon ért. Reméljük, nem kamuztak azzal a nyári dátummal...


Jedi Kngiht: Jedi Academy

Utolsóként a GameCube üdvöskéjét, a Rogue Leader harmadik részét tekintettük meg. Egészen elképesztő, hogy a Factor 5 mit ki nem hozott a kis kockából, ugyanis a játék sokkal jobban néz ki, mint elődje. A talajt részletesebb textúrák borítják, a képernyőn akár száznál is több Tie Fighter is repkedhet, és rengeteg az új speciális effektus is (pl. önárnyékolás, realisztikus színes fények). A játékban két sztorit követhetünk végig, egyrészt Luke mindenki által ismert kalandjait (például átélhető lesz Leia megmentése, tauntaun-lovaglás a Hothon, a Halálcsillag felrobbantása, suhanás az Endor dzsungelében), illetve Wedge Antillest irányítva a fejlesztők által kitalált missziókat teljesíthetjük (például lesz egy harc a Geonózis körüli meteorfelhőben). A repülős küldetések tulajdonképpen ugyanolyanok, mint az előző részben (a javított grafikát leszámítva), az igazi újítás az, hogy nem csak űrhajókkal suhanhatunk. A Hothon például nem kizárólag tauntaun-háton, hósiklóban és X-Wingben kell helytállnunk, hanem gyalog is: a filmben látott felcsévélős-fénykarddal lyukat nyitós-gránáttal kivégzős módszerrel kell helyretennünk egy lépegetőt. Vagy az Endoron nem csak speederben suhanhatunk, hanem egy AT-ST felett is átvehetjük az irányítást, és szétlőhetjük azokadt a rohadék ewo... birodalmiakat. A harmadik típusú küldetésben gyalog kell kalandoznunk (például amikor Leiát kell megmenteni), de ezek egyelőre élvezhetetlenek, és a játék többi részéhez képest csúnyák voltak. A kis pakkot a teljes Rogue Squadron 2 egészíti ki, igaz, az abban szereplő missziókat csak kooperatív módban, ketten játszhatjuk. Sőt, még egy négyfős deathmatch-módot is kapunk, bár ez nekünk igazán nem jött be. Mindent összevetve azonban a Rebel Strike talán a legszebb GC-program volt; kár, hogy más fejlesztők nem használják ki ilyen mértékben a gép tudását.


Rogue Squadron III: Rebel Strike

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Fejlesztő:	Raven
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★☆☆

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Fejlesztő:	BioWare
Megjelenés:	2003. július
Tetszésindex:	★★★★★

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

Fejlesztő:	Factor 5
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★★★


Knights of the Old Republic



WRATH UNLEASHED

Fejlesztő:	**The Collective**
Megjelenés:	**2003. október**
Tetszésindex:	★★★★★

Ez a program szinte egy-az-egyben az ősi Archon újjáélesztése lesz (Commodore 64-en és NES-en is volt). Aki esetleg nem ismerné ezt a nagyszerű játékot, az képzeljen el egy sakkra emlékeztető stratégia-akció keveréket, mitológiai és fantasy köntösbe bújtatva. Szereplői többek közt hidrák, küklopszok, unikornisok és sárkányok – négy frakció esik egymásnak a játék során. Először is a rendelkezésünkre álló 32 eltérő lényből néhányat – hatot-tizenötöt – kiválasztva elhelyezzük őket a 3D-s tábla stratégiai pontjain (persze nem tehetünk fel nyolc tűzsárkányt, használni kell a gyengébb egységeket is). A szabálytalan alakú (itt-ott lukakkal tarkított), hatszögletű mezőkre osztott terepen lépkedünk karaktereinkkel, kicsit a sakkhoz hasonlóan (minden lény meghatározott számú mezőt léphet egy körben). A cél a véletlenszerűen elhelyezkedő és pályánként változó számú templomok elfoglalása. Amennyiben az ellenféllel konfrontálódunk – vagyis ugyanarra a mezőre lépünk –, egy valósidejű csata veszi kezdetét, akárcsak egy (óriásszörnyes) verekedős játékban. A karakterek irányítása egyszerű, a gombkiosztások ugyanolyanok minden egyes lénynél, csak persze az egyes támadások specializáltak. Minden kreatúra rendelkezik egy rövid-, és egy hosszú távú, valamint egy varázstámadással. A harc elég gyors, a karakterek méretesek és a környezet is interaktív: a sziklák, fák stb. lerombolhatók és felhasználhatók egymás ellen. A harcmező nem túl nagy, de kihasználhatók az előnyei: pl. egy tűzalapú karakter nem sérül meg, ha lávába pottyan. A győztes megőrzi sebesüléseit, így aztán a nagy dögöket is le lehet darálni több küzdelemmel – persze ha épp egy manakút közelében állnak, akkor folyamatosan regenerálódnak – lehetőségekben tehát nem lesz hiány. A Wrath Unleashed a kiállítás egyik legkellemesebb meglepetése volt, nem számítottunk rá, hogy 2003-ban is Archonozni fogunk!





ARMED & DANGEROUS

Fejlesztő:	**Planet Moon Studios**
Megjelenés:	**2003. november**
Tetszésindex:	★★★★☆

Ez az a játék, amelyet a Planet Moon embere nemes egyszerűséggel csak „akció-akciónak” titulált, és amit az MDK és az Earthworm Jim egykor szétrebbent, ám most újra összeálló fejlesztői követnek el – nem véletlen, hogy az A&D szellemisége azokat idézi. Ami azt illeti, az előbbi jelző egyébként jogos: hiper-szuper fegyverek, robbanás-robbanás hátán, szanaszét zúzható környezet és ellenfelek hordái várnak ránk. Egy Roman nevű fura figura szerepét töltjük be, aki a Lionhearts nevű brigád vezetője; a játék nagy részében a csapatból két másik fickó követ minket (sajnos mindössze a „támadás” parancsot adhatjuk ki nekik). A játék mottója talán ez lehetne: kis csapat egy egész hadsereg ellen. Az első bemutatott pálya egy havas kisváros volt, és ahogyan megkaptuk az irányítást, azonnal tucatnyi ellenfél rontott ránk minden irányból, az épületek pedig a nagy csinnadrattában hamarosan atomjaikra is hullottak. A második pálya egy cseppet más jellegű volt: Roman egy ágyútoronyban a városfalat védelmezi – mégpedig hozzá szó szerint több ezer támadóval szemben (ha ezekből száz feljut a falra, akkor kampec). A tűz gombra kell tapadni, és csak forgatni az ágyú csövét…

A végleges játékban 21 misszió lesz, 17 különféle fegyvert használhatunk, és ötféle környezetben (havas táj, erdők, magashegység stb.) irthatjuk az ellenfeleket. Érdekes „fegyvernek” bizonyult az a ketyere (Topsey-Turvey a neve, myagyrán „tótágas”), amivel megfordíthatjuk a „világot”: használatakor az egész kép horizontálisan 180°-al megpördül, majd kis idő múlva visszaáll eredeti állapotába – az ellenfelek először leesnek az égbe, majd a visszafordításkor lepottyannak onnan a földre, miközben mi a készülékbe kapaszkodunk. A földcápa is nagy sikert aratott: ez a földben úszik az áldozatig, majd onnan felcsapva behúzza magával. A játék nem nélkülöz bizonyos bizarr, de humoros elemeket sem (pl. egy csókát bedugtak egy döglött bika fenekébe, hogy felmelegítsék, de azt persze nem nézték meg, hogy az tényleg hulla-e – pedig szegény pára csak aludt) *(Abból is lehetne írni egy egész jó játékot, hogy mit gondolhatott, amikor felébredt – a szerk.)* A grafika átlagos, de az eszement és durva humor nagyon bejött nekünk.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Fejlesztő:	**Totally Games**
Megjelenés:	**2003. október**
Tetszésindex:	★☆☆☆☆

A második világháborús repülőgépek szerelmeseinek készül a Secret Weapons Over Normandy, jóllehet abban nem vagyunk biztosak, hogy ettől a játéktól is szerelemre lobbannak – első látásra pláne nem. Pedig a cím ismerősen csenghet a PC-vel is rendelkező játékosoknak, de ne tévesszen meg senkit: szó sincs olyan élethű fizikáról, mint amilyennel az egykori Secret Weapons of the Luftwaffe rendelkezett. Az X-Wing-sorozat megalkotója meglepő módon most egy teljesen arcade jellegű játékot kreált, amin legfeljebb annyiban érződik Lawrence Holland előző műveinek a hatása, hogy „drámai fordulatokban gazdag sztori fogja a küldetéseket összekötni”. Természetesen a szövetségesek oldalán kell felszállnunk, de a címet meghazudtolva a küldetések nemcsak Normandia felett fognak játszódni: légi csatákat vívhatunk számos európai hadszíntéren, a keleti fronton, Észak-Afrikában, a Kína-Burma-India háromszögben, és a csendes-óceáni térségben. Az érdekesebb gépek közül néhány: a pilóta számára is életveszélyes Me-163 Komet rakéta-repülő, egy B-17-es bombázó (csak géppuskásként szerepelhetünk), illetve a haditengerészet számára kifejlesztett, de végül hadrendbe nem állított „repülő palacsintasütőt”, a szupertitkos XF5U-1 gépet is kipróbálhatjuk. A felsoroltakkal semmi baj nincs, viszont amit láttunk, az kiábrándító: nemhogy borzasztó ocsmány volt, de ráadásul veszettül szaggatott is. A fejlesztő boldogan mutatta meg az instant visszajátszást, amivel a legutóbbi fél perc eseményeit nézhetjük meg különféle kameraállásokból – ám amikor megkérdeztük, hogy ezeket el lehet-e menteni, nemet mondott – így aztán tényleg sok értelme van…

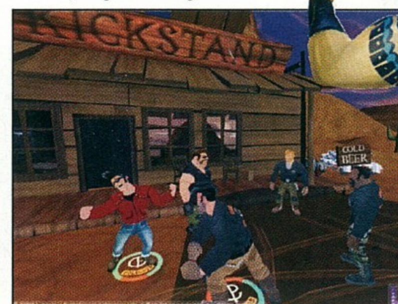




FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Fejlesztő:	**LucasArts**
Megjelenés:	**2004. február**
Tetszésindex:	★★★☆☆

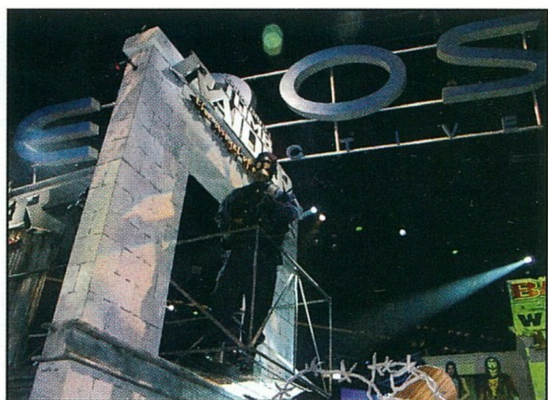
A Full Throttle 1995 egyik legemlékezetesebb alkotása volt: annak ellenére, hogy egy nap alatt végig lehetett vinni, a point & click kalandjátékok szerelmeseinek örökre maradandó élményt okozott. Nemhiába reklámozzák most a LucasArts legeredetibb karaktereként Bent, a borostás, törvényenkívüli motorost, hiszen valóban az az életérzés kel általa életre, mint amit a 'Szelíd motorosok' megtekintésénél tapasztalhat az ember. (Csak azt nem tudni, hogy ha ezzel a LucasArtsnál tisztában voltak, akkor vajon miért kellett várnunk ilyen sokáig, hogy ismét beállhassunk a Görények bandájába?) A Hell on Wheelsben természetesen megint a bandafőnököt irányítjuk, akivel kopott bárokban, olajfoltos kamionparkolókban keveredhetünk bajba, illetve felpattanva Ben chopperjére sivatagi utakon repeszthetünk egy-egy hideg sör, illetve olcsó motoralkatrészek reményében. A játék sajnos átkerült teljes 3D-be, ami a szerkesztőségünk véleménye szerint már eleve nem túl szerencsés (Vajon miért van az, hogy teljesen eltűntek a „rajzolt” kalandjátékok?), de még nagyobb baj, hogy a játékmenetben most felcserélődni látszódnak az arányok. Míg az első rész egy kalandjáték volt némi akcióval (a motorozással) kiegészítve, addig a folytatásban most inkább az akció dominál, és logikai elemeket alig láttunk az E3-on (egy lakókocsiba való bejutáshoz kellett egy bandatagot „rábeszélnünk” a jelszó átadására). Jobbára Ben kemény öklét kell használnunk – meg a kezünk ügyébe eső egyéb tárgyakat, amivel ütni lehet –, illetve a motorozásról szól a játék (ez kifejezetten bénán néz ki), és mindezt 35 szinten keresztül. Egyébként ha az eredeti játék rákerül a korongra, azt kizárólag nekünk köszönhetitek: amikor erre rákérdeztünk, a producernek felcsillant a szeme, és rögtön fel is írta kis jegyzetfüzetébe az ötletet – mint elmondta, eddig erre nem is gondoltak.







EIDOS



Az Eidos az idei évben nagyon visszavett a nagy show-csinálásból: régebben mindig náluk voltak a legnagyobb díszletek, a legnagyobb bulik, idén viszont még Lara sem látogatott ki. Igaz, a Backyard Wrestlinget képviselve volt pár lengén öltözött hölgyike, de hát az ő összhatásuk közel sem volt ahhoz, amit egy igazi Lara-modell, vagy – legjobb esetben – Angelina Jolie váltott volna ki. Mindennek tetejébe az új Tomb Raider meglehetősen... hmm... távol állt attól a színvonaltól, amilyenben reménykedtünk. És azt tekintve, hogy júniusban megjelenik (ha megjelenik), a helyzet várhatóan nem sokat fog javulni. Még szerencse, hogy az ION Storm két bemutatott alkotása minden igényt kielégített – ezeket nagy-nagy szeretettel várjuk kicsiny szerkesztőségünkbe!

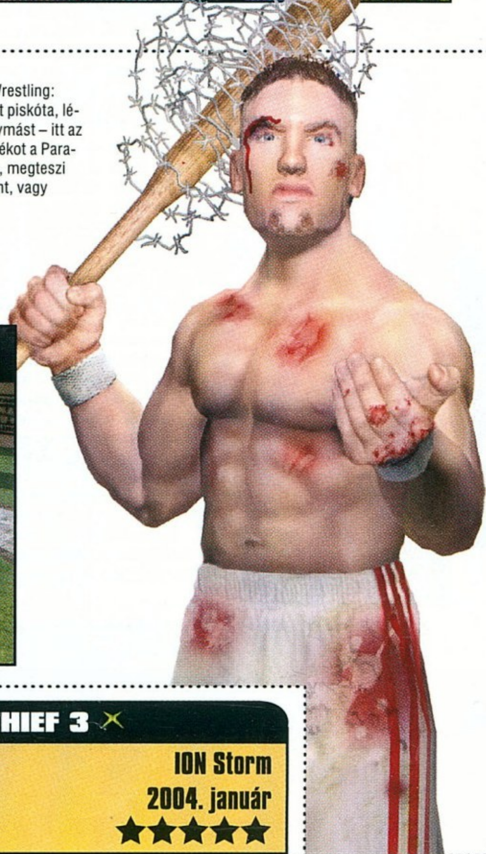
BACKYARD WRESTLING

Fejlesztő:	Paradox
Megjelenés:	2003. szeptember
Tetszésindex:	★★★☆☆

Bár sok érdekes műsort láttunk az E3 alatt a tévében, a Backyard Wrestling: Don't Try This at Home valahogy kimaradt közülük. Pedig ez sem lehet piskóta, lévén arról szól, hogy néhány figura nemes egyszerűséggel szétveri egymást – itt az ütések, a mogyorózások és a vér is igazi. Ebből készít mókás videojátékot a Paradox: nem a ringben, hanem hétköznapi helyszíneken kell verekednünk, megteszi egy benzinkút, egy bár, egy autószerelő-műhely, egy bevásárlóközpont, vagy ahogy a cím is sejteti: a hátsó udvar. Itt nem csak a szokásos mozgások állnak rendelkezésre (két támadásra, illetve egy megragadásra szolgáló gombot kell kombózni), de a tereptárgyakat is aktívan használhatjuk. Egyrészt felkaphatjuk őket egy kis gyepálás erejéig, de az is mókás, amikor ellenfelünket egy kaktuszra vagy egy izzó grillsütőre dobjuk. A fejlesztő által hangoztatott interaktivitás legjobban akkor jött ki, amikor a bár előtt parkoló motor felborítása után kijött a talpig bőrcuccba öltözött tulaj, és beszállt a balhéba. Mindezt számomra kedves zenék (példának okáért egy kis Slayer) egészítik ki.







DEUS EX: INVISIBLE WAR



Fejlesztő:	ION Storm
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★★★★

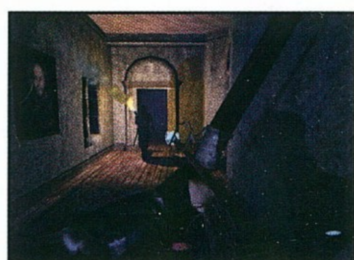
Előző számunkban olvashattál egy hosszabb lélegzetű beharangozót Warren Spector fantasztikusnak ígérkező FPS/RPG-jéről – most lehetőségünk nyílt személyesen is kipróbálni. Összesen 36 pályát terveznek, és mindegyiket úgy, hogy azokat többféleképpen is teljesíteni lehessen – ez nem csak eltérő útvonalakat jelent, hanem eltérő játékstílusok alkalmazását is. Lesz, aki rakétavetővel rambózik végig a pályán, és lesz, aki az árnyékokban oson. Lesz, aki hackeléssel tisztítja meg maga előtt az utat, és lesz, aki a nanobeültetésekkel operál. Utóbbiakból egyébként láttunk egy igen poénosat: a Bot Dominationnel robotok felett vehetjük át az irányítást, és velük tehetünk rendet. A Thiefben is alkalmazott árnyékolási rendszer itt is fontos lehet, de mi a játék minden területére kiható fizikai rendszertől ájultunk el igazán. A tereptárgyak machinálásával eltorlaszolhatunk ajtókat, a fémforrásokat leárnyékolhatjuk velük, és egyáltalán: minden tereptárgyat kedvünkre mozgathatunk (egy őrt egy szék elhajításával csaltunk el őrhelyéről). És persze a grafikát is meg kell említeni: igaz, az Xbox néha kicsit lelassul, de a fejlesztő elmondása szerint az E3 után kezdenek neki az optimalizálásnak.





THIEF 3

Fejlesztő:	ION Storm
Megjelenés:	2004. január
Tetszésindex:	★★★★★



Noha a végleges címe biztosan nem ez lesz, a program egyelőre még Thief 3 néven mutatkozott be. A fejlesztő azzal fogadott, hogy a játékmenet maradt a régi, de azt megpróbálták mai színvonalra hozni, új ötletekkel feldobni. (Aki esetleg kimaradt az előző részekből: a Thief egy tolvaj-szimulátor, ahol a harc csak a legeslegvégső megoldás – az őröket inkább félrevezetni vagy hátba döfni kell.) A grafika igen szép, legyen szó akár a karakterek kidolgozottságáról és tökéletes szájmozgásáról, akár a bump-mapping effekttel életszerűvé tett környezetről legyen is szó. Mindezt egy nagyszerű árnyékolási rendszer egészíti ki: minthogy célszerű az árnyékban osonni, ennek igen nagy szerepe lesz. Ötletekből sem volt hiány: hősünk, Garrett például képes felmászni a mesterséges falak érdes felszínén – és mivel általában városokban ügyködünk, ez bármikor jól jöhet. Az ajtónyitás a Splinter Cellhez hasonló módon az analóg kar tekergetésével zajlik, de ezúttal közben lehetőségünk lesz körbenézni is. Természetesen a régi részek kedvenc elemei – fojtóhurok, különféle töltetekkel felszerelt nyílvesszők, és a kemény fokozaton már szinte emberfeletti teljesítményt kívánó erőfeszítések – nem tűntek el. Sőt, az eddig sem buta AI-n is sokat fejlesztettek, az őrök már kommunikálnak, összedolgoznak és képesek feldúlni egy szobát, ha gyanítják, hogy ott bújtunk el.



Akik azon töprengenek, hogy a Defiance-ben a sorozat melyik vámpírja – Káin vagy Raziel – lesz játszható, azok megnyugodhatnak: mindkettő. Minden pálya után karaktert kell váltanunk, és így felváltva fogjuk megismerni a két hatalmú lény igazi történetét. Magáról a sztoriról sokat nem árultak el, de annyit azért kinyögtek, hogy egyikük sem pusztul el véglegesen – ám barátokká sem válnak. Az eddigi részekhez képest az akció kerül az előtérbe: a logikai fejtörők számát – és bonyolultságát – visszaveszik, a bunyók rendszerén pedig sokat csiszoltak. Ez érinti egyrészt a kamerarendszert: általában fix nézetekből vándorlunk, de ha harcra kerül a sor, a kamera elkezd mozogni, mindig úgy fordul és zoomol, hogy az érdekes dolgok (értsd: karakterünk, illetve az ellenfelek) mindig láthatóak legyenek. Ugyan ez gyanúsan hangzik, de a rendszer működik, néha egész látványossá teszi a különben nem kiemelkedően szép játékot. Káin új

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Fejlesztő:	Crystal Dynamics
Megjelenés:	2003. november
Tetszésindex:	★★★★☆

képessége a telekinézis, amivel ellenfeleinket lökhetjük el magunktól (a szadisták kedvéért az utat sokszor karók, vermek szegélyezik), Raziel pedig a szellemvilágba mehet át. A kombókra épülő harc sokkal gyorsabb ritmusú lett, és az izgalom érdekében nem ritkák az olyan összeütközések, ahol hatan-nyolcan esnek a nyakunkba.









Az Italian Job ismét a mozikba kerül, ám Michael Caine szerepét ezúttal Mark Wahlberg veszi át (mellette Edward Norton és Charlize Theron is szerepel az új filmben). A játék természetesen a film autós üldözéseire épít, és

THE ITALIAN JOB

Fejlesztő:	Climax
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★★☆☆

összesen 15 pályán kell bizonyítanunk. Ezek meglehetősen egy kaptafára épülnek: a megadott idő alatt el kell érnünk a radaron jelzett helyre, ügyelve arra, hogy a zsaruk ne kapjanak el minket. Emellett kapunk hét kaszkadőr-pályát (ugratókkal, szűk helyekkel), és tíz rendes versenypályát, ahol legfeljebb négy Mini Cooper tépheti fel a betont (csak osztott képernyőn persze). Sajnos a küldetések egyáltalán nem voltak izgalmasak, ami leginkább a teljesen egyszerű, játéktermi irányításnak köszönhető – a dolog igen messze volt mondjuk a Driver élethű üldözéseitől. Érdekes volt az is, hogy a kipróbált verzióban egyáltalán nem törtek a kocsik, pedig a kapott képeken összezúzott Miniket is láttunk. A fejlesztők ígérnek egy pályakészítőt is, de hogy ez pontosan hogyan is működik, azt persze nem tudták megmutatni.



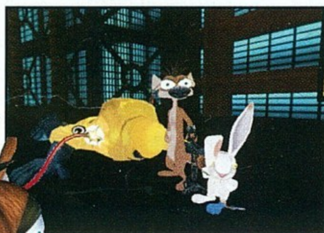


WHIPLASH

Fejlesztő:	Crystal Dynamics
Megjelenés:	2003. október
Tetszésindex:	★★☆☆☆

A Whiplash korábban Chain Gang, azelőtt pedig Spanx néven futott – amikor rákérdeztünk a fejlesztőnél, hogy mi ez a névmizéria, elmondta, hogy ez felsőbb szinten dől el, de ez most már a végleges cím. Egy Spanx nevű menyétet kell egy állatokon kísérletező laborból kimenekítenünk. Társa a szökésben egy Redmond nevű nyúl lesz, akit egy fémlánccal kötöttek a nyakába – őt fogjuk fegyverként használni. Szegény nyuszi egy láncos buzogány fejének a szerepét kapja, ráadásul az extra támadásokhoz is őt kell pusztítanunk: ha felgyújtjuk, támadásunk nagyobbat sebez, ha belemártjuk egy klotyóba, akkor bűzével elzavarhatjuk ellenfeleinket, és végül ha megúsztatjuk a toxikus löttyben, mérgező hatása lesz. Ezektől a kis poénoktól eltekintve a játék meglehetősen átlagos ugrándozós mászka, sőt, a grafika még az átlagos szintet sem éri el.







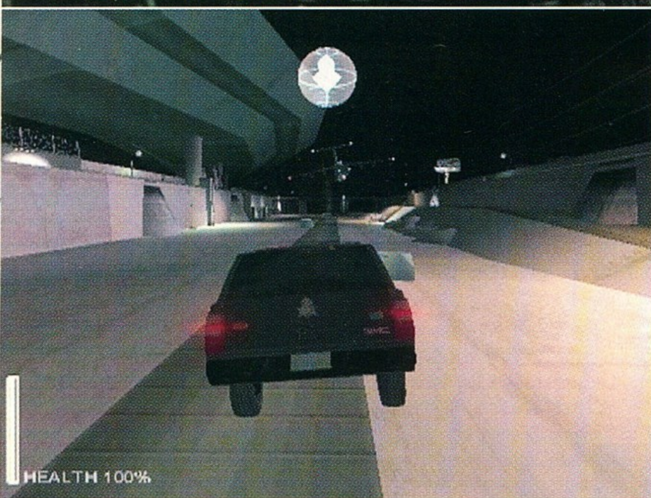
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő:	Core
Megjelenés:	2003. június
Tetszésindex:	★★☆☆☆

Az E3 legnagyobb csalódása mindenképpen az új Tomb Raider volt. Ronda, buta, egyszerű – és ráadásul még bugos is. Lehet, hogy ezért egy Lara-fan a vérünket akarja venni, de a nagyszerű karakter-animációkon kívül semmi pozitívumot nem találtunk a játékban. Lara és a másik játszható (a kipróbált demóban nem volt játszható) karakter modellje és mozgása jól meg van formálva, de a látvány más tekintetben évekkel marad el a mai színvonaltól. Olyan recés minden poligon-él, mint a legelső PS2-játékokban, ráadásul Lara még mindig belelóg a falba! (Ezt 1996 óta igazán kijavíthatták volna...) Az ellenfelek annyira ostobák, hogy ha beléjük lövünk párat egy ajtóból, majd visszahúzódunk, nem jönnek utánunk, hanem csak állnak egyhelyben. A nagy újítás, a közelharc is gyenge, Lara ugyanis csigalassúsággal ütöget. Mindehhez hozzájárul a kamera, ami minden lehető tereptárgyba beakad, így sokszor nem láttunk semmit az akcióból, vagy Lara formás hátsójából. Ha még nem lenne elég, ez az egész borzalmasan szaggat, még akkor is, ha csak egy karakter van a képernyőn... És akkor még vannak azok a kis nyalánkságok, mint például az, hogy ha valami a kezünkben van, akkor nem tudjuk kinyitni az ajtókat – még akkor sem, ha a pisztoly csak egy kezünket foglalja le. Mindezek megbocsáthatóak lennének, ha lenne még idő kijavítani ezeket a hibákat – viszont a második TR-film premierjére mindenképpen a boltokba kell kerülnie – és ha ez ilyen formában történik meg, akkor nagy baj lesz.







↗ Így fut a Gran Turismo 5 a Mátrix világában



↗ Cujo bunyó előtt esőtáncot jár... vagy ez csak egy újabb bug?

■ Vegyél szart – több, mint 2,5 millió vásárló nem tévedhet!

ENTER THE MATRIX

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ATARI **FEJLESZTŐ** SHINY ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2002.05.15. **NTSC/PAL**

Az Enter the Matrix rossz játék. Pontosabban: rossz termék. A játék szó itt nem igazán helyénvaló. Rossz termékről pedig nem túl örömteli dolog diskurálni – ahhoz már vagy egy pszichopata sorozatgyilkos, vagy egy mosolygós PR prostituált szükségeltetik.

R. bácsi tehát úgy döntött, nem is fog. A MultiPLAY! mindennél többre becsült olvasója azonban joggal kérdezheti: miért az? Miért rossz, és mitől rossz? Azt pedig R. bácsi is belátta, hogy nincs más lehetősége, mint megválaszolni a megválaszolásra várót. Mátrix újratöltve? Nem, uraim: pénztárgépek újratöltve! – nem fogunk erről bájcsevegni. Egy garbós-szakállas-pipázó-ideges (esetleg cápafogas) filmkritikus nem engedheti meg magának, hogy negatívan nyilatkozzon a filmről. (Valljuk meg derekasan: nincs is azt miért szidni. Majd esetleg a harmadik rész után, amikor az értelmesebbje rájön, hogy Wachowskiék nem válaszokat szállítottak, hanem lövöldözést bőrszerkóban, időnként egy-egy zen kolostorbéli bölcsességgel felhülyítve – ami nem rossz, egyszerűen csak nem több, mint az ezredforduló generációjának Star Warsa.) Majd önök kérdeznek, én pedig összeszorított fogakkal és ököllel kipasszírozom magamból a véleményem. Mert azért akad olyan is... mint MINDIG. Maga elé tolta a billentyűzetet, és felírta a címet:

ENTER THE MATRIX – Gyakorta Feltett Kérdések 1.0

Milyen maga a játék? Milyen stílusú pályái vannak?

Maga a játék olcsón hatásvadász. (Poacher. Nem vadász, orvvadász.) Alapvetően négyféle eleme van: a legnagyobb részben egy akciójátékot játszunk, melyben hősünkkel pofátlanul rövid pályaszegmenseken kell átverekednünk, illetve átlövöldöznünk magunk (Pofátlanul rövid = nem egy esetben 20 másodperc (!) egy pálya. A teljes játékidő cirka 4 óra per karakter + durván 20 perc hacking.) Max Payne, BloodRayne, sok ezer Tomb Raider-klón sok fegyverrel, kevés ugrabugrával, nulla rejtéllyel. Vannak pályák, ahol ugyanezt a rohangálást játsszuk, csak fegyverek és harc nélkül (menekülés az ügynökök elől – jól hangzik, ugye? Pedig az év átverése!). Akadnak szegmensek, ahol távcsöves puskával kell fedeznünk társunkat. Akrobatikus harcművészetek? Bullet time? Akadnak. Igénytelenül, unalmasan kivitelezve, borzalmas kamerával megtámogatva. Van autós üldözés, ahol Niobe vonalát választva sofőrként, Ghostot megszemélyesítve tüzérként tevékenykedhetünk. Ugyanez a buli adott egy teljesen irányíthatatlan és áttekinthetetlen (értsd BORZALMASAN ROSSZ), a valós világban játszódó repkedős részben is – Niobe pilóta, Ghost a virtuális lőállásokban. Ennyi. Ó, természetesen minden mód játszható a korunkban oly' populáris belső („first person") nézetből is; de ez nem jobb, szebb pedig mitől is lehetne? Minden pályán egy a lényeg: a képernyő felső részében figyelő zöld irányjelző nyíl aktív sasolása, ami mindig pontosan mutatja, merre is kéne továbbhaladnunk.

Mi van az alternatív útvonalakkal, egy felületes játék során elmulasztható eseménycsavarokkal, vagy a döntéseinken és szereplésünkön alapuló sztorival?

Olyanok itt nincsenek.

Igaz, hogy Andy és Larry (Wachowski) aktívan szerepet vállalt a játék elkészítésében?

Sajnos igen. A legröhejesebb az, amit Vári Zoli olvasott nemrég egy interjúban, és amit az egyik Animátrix epizód rendezőjével készítettek: közkedvelt Fivéreinknek állítólag nem volt igazán sok ideje az anime epizódok körüli szaktanácsadásra, ugyanis minden szabad kapacitásukat lekötötte a JÁTÉK tervezése. Ez persze csak vicc lehet, valami ócska tréfa...

Mi?! Miről is van szó?

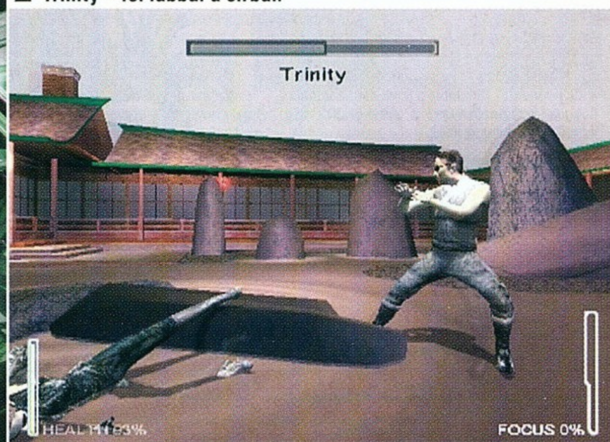
Egyszerű. Két hősünk van: Niobe, és Ghost. Egy történetünk van: a Logos sztorija. Adott a kérdés: miért nem lehetett megcsinálni ezt a játékot úgy, hogy mindkét szereplő SAJÁT szemszögéből élje meg az eseményeket?! Példa: Niobe bemegy az Osiris üzenetéért a postára, megszerzi az üzenetet – közben Ghost hol fedezi, hol elterelő hadműveleteket hajt végre. Válasszuk Ghostot, és próbáljuk meg helyrecsatolni az állunkat: Ghost nem fedezi Niobet és nem hajt végre elterelő hadműveleteket, hanem bemegy szépen az Osiris üzenetéért a postára és megszerzi az üzenetet, miközben – bingó! – Niobe fedezi és – meglepetés! – Niobe az, aki elterelő hadműveleteket hajt végre. Helyenként persze működik a dolog (pl. a reptéren, vagy az autós/repkedős pályákon), de a legtöbb helyszínen UGYANAZT játsszuk, csak ellenkező nemű karakterrel. Borzalmas nagy taplóság ez, emberek! (De akad nagyobb is!)

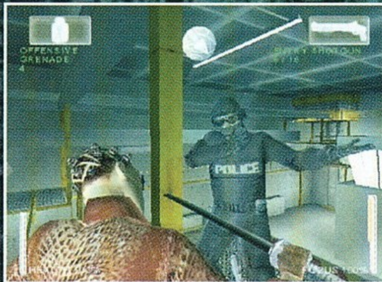
Igaz, hogy a játék kedvéért csaknem egy órányi, soha nem látott videót forgattak a Testvérek?

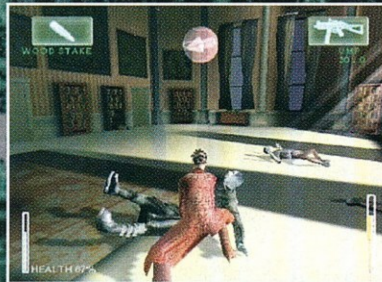
Igaz is, meg nem is. Egyrészt a propaganda-hadjárat keretében meghirdetett „csaknem egy órányi, korábban soha és sehol nem látott videó" meglehetősen relatív fogalom – ez lehet ugyebár 59 perc 59 másodperc is, de akár 30 perc 1 szekundum is. Felfelé kerekítve az is „csaknem" egy óra. Az Enter the Matrix-ban NINCS ennyi új videó.

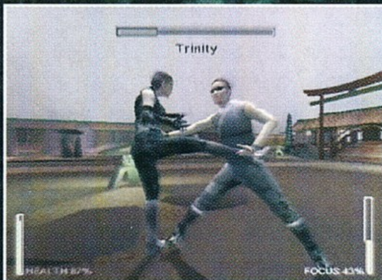


↘ Trinity – fél lábbal a sírban

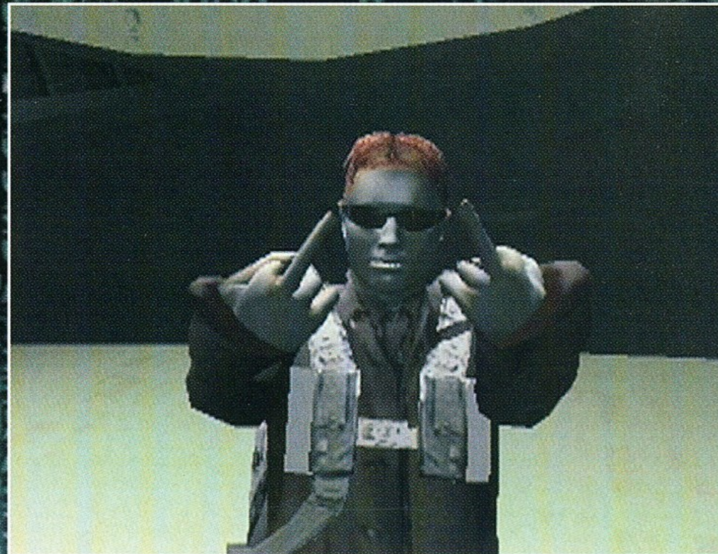












↗ Ezt a képet a Shiny-nak dedikáljuk

Rengeteg képkocka van átemelve a második Mátrix moziból (ásnak a gépek, Neo leemeli Morpheust és a Kulcskészítőt a robbanó kamionokról, jelölés nélküli hajó érkezik Zion dokkjába, ésatöbbi), és természetesen tényleg akad olyan jelenet is, amit a játék kedvéért forgattak. Tegyük hozzá: kevés ilyen van. Ezek a jelenetek klisékbe fulladnak. Ezek a jelenetek nélkülöznek minden komolyabb effektust és digitális utómunkálatot (még a Mátrix elhagyása is csalással lett leforgatva: abban a pillanatban, amikor a kagylót felemelő Axel dematerializálódik, éppen „kimegy a villany"). Ezek a jelenetek ROPPANT kevés olyan érdemi információt hordoznak, amit ne tudnánk meg a Matrix Reloaded megtekintése során. Az egyedüli neo-információ: megleshetjük az új Orákulumot (a régi, kedves színes hölgyet játszó színésznő ugyanis időközben elhalálozott, ezért egy új, ellenszenves színes hölgyet játszó nénikével helyettesítették).

Elárulható valami a történetről, vagy tapasztaljam meg magam?

Isten őrizz! Beszélek! Elmondok mindent!!!

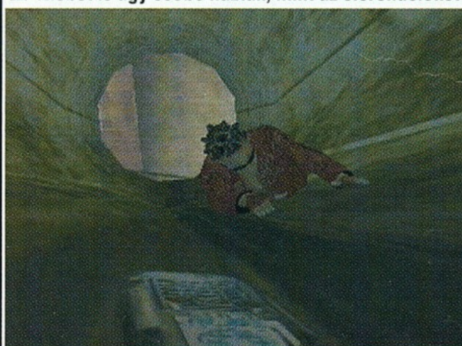
Igen, az Enter the Matrix kedvéért szakítok személyes ars poeticámmal, és belemegyek a történet ismertetésébe – azon egyszerű céltól vezérelve, hogy elkerüljem az esetleges érdeklődők esetleges fókuszának átterelődését a játék fizikai valójában való beszerzésére. Csupán a remény adott, de az éltet: ha mindent elmesélek, amit a játék igyekszik „hozzátapasztani" a Mátrix világához, talán értékes órákat (opcionálisan: perceket) menthetek meg mások életéből. Órákat, amit egyébként erre a szeméthegyre pazarolnának, hogy „új" dolgokat tudjanak meg szeretett Mátrixunkról. Hiba lenne. Engem megfizettek azért, hogy pazaroljam a földi siralomvölgyben rendelkezésemre bocsátott időt; hogy feltárjam a szörnyű valóságot. Az olvasónak nem fizet senki. Az olvasónak kell fizetnie azért, hogy kutatási eredményeimet megtudja. Az olvasónak kellene fizetnie azért is, hogy játszhasson ezzel a játékkal. (Hacsak nem olyan álszent, hogy másolt játékokkal játszik – árulja már el valaki: ha akad pénz egy „next-gen" konzolra, vajon milyen apropóval magyarázza ki valaki magát „szegénységre?") Nem engedhetem a pazarlást. Lovak közé csapás jön.

Történetünk ott kezdődik, ahol az Animátrix „Az Osiris utolsó repülése" c. epizódja befejeződött: Thadeus, az Osiris kapitánya üzenetet hagyott hátra a Mátrixban, melyért a Logos háromtagú legénysége siet: Niobe kapitány, Ghost nevű spanja, és operátoruk, Sparks (a szokásos bohóckodó, Jar Jar-típusú karakter, feszültségoldásképpen – kár, hogy az esetünkben nincs, így oldás helyett szimplán csak frusztrál). A csomag egy posta fiókjában került elhelyezésre, első körben tehát ide igyekeznek hőseink. Játék jön: a csomagot sikerül megszerezni, majd rövid menekülés után (mely az első Mátrix Trinity-s intróját próbálja idézni a hullámpalákon való rohangálással és a nyomunkban lihegő ügynökkel) visszajutunk a valóságba. Az üzenet gyorsan dekódolásra kerül, a tények pedig ijesztőek: a gépek ásnak. Ásnak, és hamarosan elérik Ziont. A következő pálya a repülőtér, ahol Axel nevű haverunkat kell kihúznunk a fekáliából: elkapták az ügynökök, és most elkábítva megpróbálják kirepíteni a reptér ólomtól nehéz légteréből. Niobe feljut a repülőre, kidobja Axelt (ejtőernyővel, természetesen), akiért Ghost autózik el, majd egy gyors ügynökharc után maga is követi. Vágás. Jason (Niobe pasija, Zion védelmének parancsnoka) visszarendel minden hajót az emberek utolsó városának védelmére, mi pedig elmegyünk a filmben látott „kapitányok gyűlésére". Ezt rendszerfenntartó erők zavarják meg: Neo ugye üzenetet kap Smithtől (a filmben), mi pedig a csatornarendszereken át menekülünk (a játékban). Némi verekedés és kakiban való csúszkálás után a Kulcskészítő ránt ki minket az ürülékből, aki egy kulcsot kíván eljuttatni a Kiválasztottnak, a Merovingok emberei azonban leszerelik. Nosza, irány a Meroving kastély, ahol „gótikus cyberpunkba" megyünk át, a szépemlékű BloodNet mintájára: fakarókkal gyilkoljuk a régi Mátrix csökevényeit (vámpírokat, rémeket). Sikeres szabadulásunk után az Ikrek vesznek üldözőbe, de egy rövid autókázás után lerázzuk őket, és ismét kijutunk a Mátrixból.

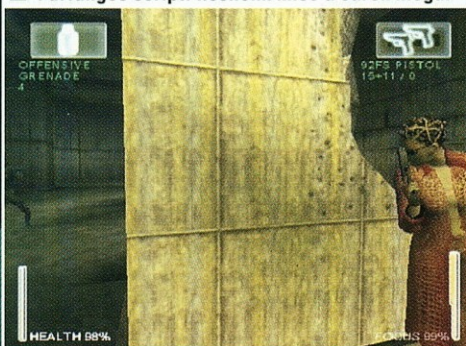
A Logos hazafelé veszi az irányt, és embereink megpihennek – majd az a jelenet következik a moziból, amikor Niobe önként jelentkezik Morpheusék felkutatására. Meg is találják őket – sztrádás üldözés jön, majd Neo segítése: ki kell iktatnunk a Jóképű Fehér Hős célpontjául szolgáló felhőkarcoló áramellátását biztosító atomerőművet. Sikerül, de nem történik semmi (Neo mégis bejut, hála Trinity akciójának – lásd az Újratöltött filmet Újratöltött menüt konzumálva – kizárólag a Hollywood Multiplex mozikban! Jómagam szívesen fogyasztottam volna a társadalom hasznos pénzégető tagjaként effélét, de a kiszemelt Ster Century moziban csak Big Brother menü volt, azt meg azért mégsem...) Újabb vágás. Seraph hív fel, miszerint az Orákulum beszélni óhajt velünk, látogassuk hát meg teaházában (klisé: természetesen eljátssza a szokásos „de előbb bocsásson meg" bunyóját). Az Orákulum motyogását követően (nem mond semmi érdemlegeset, csak a standard okosságokat: az Egyetlen útját a Sokak segítik, blabla) az önmagát folyamatosan replikáló Smith ügynökök vesznek üldözőbe, akiket a kínai negyedben sikerül leráznunk. Chinatown elhagyása után már csak a valóság csatornarendszereiben való repkedés és menekülés van hátra, aminek végén a Logos a „Nyúl üregének" mélyén (egy marha régi, elhagyatott járat legalján) köt ki. Hőseink itt a felmentő seregre várva szépen lepihennek, mi pedig megtekinthetjük a Forradalmak trailerét. Konyec.



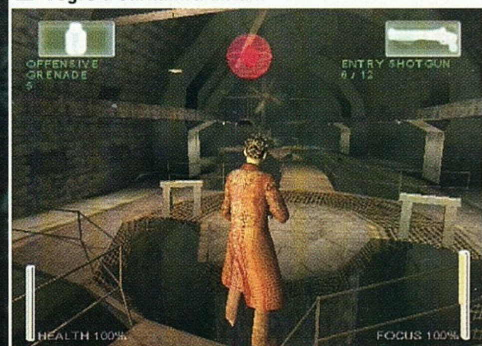
↘ Niobet is úgy csőbe húzták, mint az előrendelőket



↘ Furfangos script: hősnőnk kiles a sarok mögül



↘ Végre a sarkamra álltam



VASTAGON ILLUSZTRÁLT SZTORI


Célpont: az Osiris utolsó üzenete


A Logosról végre eljuthatott Zionba


Thadeus kétségbeesett üzenete: a gépek ásnak!


Mindenki NAGYON megdöbben


Axel megköszöni, hogy megmentettük az életét


Új arc, a Néma Szemlélő. Okosat nem mond.


A kapitányok gyűlésén csúnyán rajtaütnek


Ezt a kulcsot kéne eljuttatni a Kiválasztottnak


De két ripacs valamelyik sitcomból közbelép


Ghost rányit Persephonera


Niobe sztorija gyakorlatilag ugyanez


A nő ugyanazt akarja hőseinktől is, mint Neotól:


...egy csókot, és más semmit


Aztán már nyitja is a továbbvezető utat


Pihi Zionban: Niobe aktív testmozgással tölti...


Ghost is: szétütik egymás Trinityvel


Morpheus kiadja az ukázt az erőmű kiktatására


Sikerül is. (Látványos? Mert a filmből átemelt!)


Ghost meglátogatja az új Orákulumot...


...ám távozáskor Smith ex-ügynökbe botlik


„Az omegád alfája vagyok"


„Csak miután kivontam belőled a zoxigént!"


Niobe hasonlóan cselekszik, mint keleti társa


Ám nagy okosságokat ő sem tud meg


Viszont kiderül: Smith az ő omegájának is alfája


Pontosabban Smithek, ahogyan az várható volt


Már csak a Revolutions előzetese maradt:


Emberiség vs SkyNet csatákkal

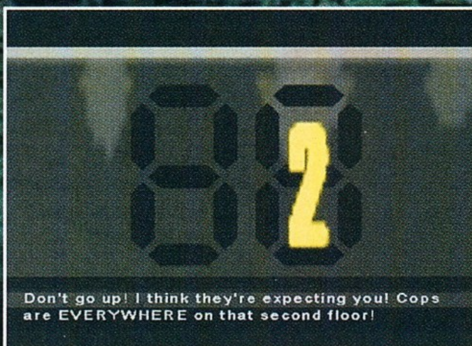

Neo vs Smith ügynök bunyókkal


és a Trinity-Neo duó végső kamatyolásával

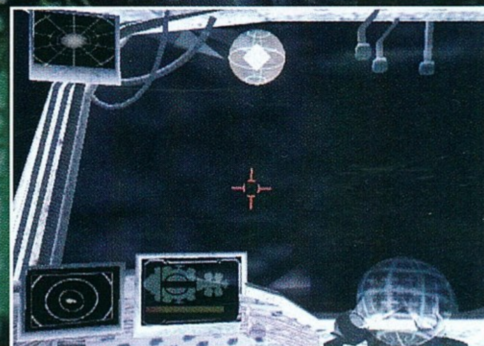
↗ Barát és ellenség egy váratlan programhiba folytán összedolgoznak



↗ A kamera miatt néha ennyit látni multiplayerben



↗ A fejlesztők látszólag minden apró részletre figyeltek


↗ Repülés a... hol is?!

Kezelhető a program? Milyen az irányítás?

Az Enter the Matrix kezelhető – az ubiquitus kameraprobléma azonban gyakorlatilag az összes változatot ugyanúgy sújtja. Ijesztő, de képzeletbeli operatőrünk soha nincs ott, ahol lennie kéne. Elég egyetlen pillantást vetni a DVD salátabárjában feltálalt videóra, s máris egyértelmű lesz, miről is van szó. A legrosszabb szegmens a Logosszal való repkedés: ember legyen a talpán, aki átlátja, mi történik a képernyőn (és a Hacking menüpont alatt még fel is gyorsíthatjuk Niobe hajóját!). Maga az irányítás nem túl bonyolult: egy gomb kezeli a kéz-, egy pedig a lábfejünket (természetesen kombózni lehet: ha közel kerülünk egy ellenfélhez, úgy a két gomb szimultán lenyomásával megragadjuk azt), egy gomb kapja elő a fegyvert (ugyancsak kombinálható: ha például az előbb említett elkapáskor lőfegyver van a mancsunkban, akkor emberünk egy jól irányzott lövéssel zárja az őt ért atrocitást). Akad itt egy akciógomb és természetesen az elmaradhatatlan „bullet time" inicializátor – a program a félreértések elkerülése végett „fókusznak" nevezi. Az oldalazás a PS2 esetében az L2 és R2 gombokra térképeződött fel, a GameCube és Xbox változatokban a jobb ravasz és a bal analóg kar összjátékával vitelezhető ki. Könnyen, gyorsan megszokható. Nem úgy, mint a kamera. Az valami nyomorék.

Milyen a hacking? Mi van a beígért multiplayer játékmódokkal?

Mindent, amit a hekkelésről tudni érdemes, megtalálsz noir mellékletünkben. A hihetetlen igénytelenséggel kivitelezett multiplayer összecsapások ismertetését is (tudniillik azt a játékmódot is úgy kell „előhekkelni").

Milyen különbségek fedezhetőek fel az egyes változatok között?

A differenciálódás kozmetikai jellegű. A Microsoft dobozára érkezett Mátrix szól a legjobban (itt a hang Dolby Digital 5.1), míg a PS2 és GameCube változatok a szerényebb Dolby Pro Logic II támogatást erőltetik. Természetesen ez utóbbiak is remekül szólnak – jó pont a Shiny felé, hogy nem ragadtak le a harmadik világban jelenleg igazságtalanul hódító sztereónál. (With all respect...) A hanggal kapcsolatban még egyetlen halk megjegyzés: megesik, hogy érdekes „echo" kerül a hangsávra (minden hang visszhangzik). Ez egyértelműen programhiba, és sajnos csak egy restart segít rajta (állásvisszatöltés sem). Jelentkezett MINDHÁROM változatban, tehát nem platformsajátosság: valamilyen middleware implementálási hiba lehet. Mindenesetre fura.

A grafika mindhárom platformon ocsmány és szegényes. A PC tulajdonosok harsányan röhöghetnek ugyan, hiszen a program számítógépen a legszebb: de esetünkben a legszebb is rusnya csupán. (Nem beszélve arról, hogy erőgépen is szaggat... de mi nem szaggat ott – talán amihez három-négy konzol árát kitevő grafikus kártya kell?!) A „fókuszt" kísérő effektus Xboxon és a Kockán zöldes ködbe burkolt, a filmek „bullet time" káprázatát gyengén utánozni próbáló – a Sony gépen egy egyszerű blur filter (suttyó mód fogalmazva: elmosás), ami csak mozgás közben észlelhető. A modellek mindegyik változatban azonos poligonszámmal szégyenkezhetnek – különbség a textúrákban és a fényeffektusokban lelhető fel. Textúrák szintjén mindenképpen kiemelkedő a GameCube változat: Niobe bőrkabátja ebben a változatban hasonlít leginkább bőrkabátra (Ezt kizárólag Spot kedvéért említettem meg). (*Köszönöm, gyermekem – a címzett*) PlayStation 2-n a fád modellek ráadásul mindennemű élsimítás nélkül adják elő a kungfut. Elméletileg az Xbox-változat magas felbontást is támogat szélesvásznú HDTV-n (480p/1080i, azaz 1920x1080-as kibernetikus felbontás), ám mivel szerény anyagi keretek között működő stábunk egyetlen tagjának sincs ilyen készüléke (sem villája Makaón, vagy Lamborghinije), oltári-nagyképernyő hiányában ezt az opciót nem tudtuk szemügyre venni. Fontos megjegyezni, hogy a szélesvásznú (16:9) televíziókat egyedül ez a változat támogatja. Más tészta (vagy ahogy a csehek mondják: más kávé) a videó-jelenetek: ez minden verzióban remekül megvalósított, holott a Kockásnak kockásnak kéne lennie – a Nintendo változat két mini-lemezén ugyanis DiVX tömörítés borzolja a kedélyeket. (Nem az, nem kockás. Borotvaéles, akárcsak a másik két kiadás DVD filmjei.) Summa summarum: leggyengébben a PS2 változat szerepel. Részletszegénység mellé még képfrissítési problémákat is felkarcolhat (meglepiként pedig ez a verzió tölt a leglassabban: csaknem kétszer olyan hosszú ideig tart eljutni a felbootolástól a főmenüig, mint riválisain). A „legszebb" konzolos Mátrix egyértelműen az Xboxos.

Ami a programok kiszereltségét (a „fícsörökről" van szó) illeti, nos nagyjából minden változat identikus – egyedül a PC verzió szegényebb a multiplayer üzemmóddal; nem nagy veszteség, s egyébként is: melyik konzoltulajdonost érinti ez?

Fagyni időnként mindhárom verzió fagy. Textúra-illesztési problémákkal mindhárom változat ádáz küzdelmet folytat. Hanyagul összedobottnak mindhárom kiadás trehányul összehányt. Tessék, lehet szemezgetni.

Ugyan már, nem igaz, hogy a mérhetetlen képátlójú szélesvásznú tévémen, meg az 5.1-es zajládáimon nem fogom ÉLVEZNI a legendás Shiny játékát, amit a legendás Wachowski testvérpár legendás Mátrix mozijának kiegészítéseként a legendás Atari tuszkolt piacra!

De igaz. Azzal pedig, hogy kidobsz tizenvalahány-ezer forintot valamelyik verzióért, emberiség elleni bűnt követsz el. Ne tedd, Luke!

Nna, ennél a pontnál R. bácsi – teljes joggal – úgy érezte, elég lesz a rosszból. Gondos alapossággal kiszűrte az irományában előforduló vulgáris kifejezéseket, és egy hanyag mozdulattal átjavította a FAQ (GyFK) verziószámát 0.01-ről 1.0-ra. Az utolsó kérdést helyszűke miatt törölte, majd lementette a kritikaként elsütni kívánt karaktertömböt. (Na jó, így hangzott: De hiszen van itt minden! Bunyó, lövöldözés, autós üldözés, repkedés a valós világban, nyálgerjesztő videók... ne mondjátok már, hogy hiányzik valami az igazi Mátrix életérzéshez! A válasz pedig így: Mondjuk egy kék kapszulát elviseltünk volna mellékletként a játék dobozában. Csak bekapjuk, és hopp! – másnap már úgy ébredünk, hogy nem emlékszünk semmire ebből a „játékból". Ja, stílusos lett volna...)

Reiker
reiker@ipma.hu

MELLETTE

- Mátrix univerzum
- A kevéske új videó
- Fluke: Atom Bomb a soundtracken

ELLENE

- Kontármunka
- Unalmas
- Kevés új információ

PEREPUTTY

- Max Payne *Take 2*
- BloodRayne *Majesco*
- Enter the Matrix *Atari*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	48
HANG	90
SZAVATOSSÁG	32

ÍTÉLET

39

1-2 játékos PAL www.enterthematrixgame.com DOLBY PRO LOGIC II


↗ Tűzriadó, sipirc kifelé! De hol a kijárat?


↗ Lehet, hogy a stukker kevés lesz ehhez a fickóhoz?


↗ Szegény Harrynek most csak statisztaszerep jutott

■ Jobb félni, mint megijedni?

SILENT HILL 3

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KCET MEGJELENÉS 2003.08.06. NTSC 2003.05.23. PAL

Silent Hill egy igazi turistamarasztaló város: egy barátságos kis hely valahol Amerikában, ahova normális esetben pihenni járnak a turisták. Persze a horror műfaj nem arról híres, hogy a „normális eseteket" dolgozza fel, szóval a játékosok egészen más oldaláról ismerhették meg ezt az amúgy csak a Konami által kitalált helységet. Kihalt utcák, sűrűn gomolygó köd, amelyben az orrunkig is alig látni, s nem elég hogy ormótlan szörnyetegek bújnak elő a ködből, még csak elmenekülni sem lehet, hiszen lépten-nyomon természetellenes falakba ütközünk, vagy épp egy szakadékba vezet a kocsiút. Ha pedig ez nem lenne elég, még fordulhat rosszabbra is a dolog. A városnak van még egy harmadik arculata is: a koromsötét, velejéig romlott, rothadó Silent Hill. Mondhatni önálló kis univerzumba csöppen az, aki van olyan szerencsés – vagy inkább peches –, hogy e megváltozott városképben gyönyörködhessen, hiszen Silent Hill ilyenkor egy olyan turistamarasztaló város, ahonnan legfeljebb lábbal előrefelé lehet távozni.

Míg a Silent Hill 2 – a készítők saját bevallása szerint – csak egy kis kitérő volt, ami egy „kívülálló" kirándulását mutatta be a bizarr átváltozásokon keresztülmenő városba, addig a legújabb epizód visszakanyarodik a gyökerekhez, vagyis a Silent Hill 1-ben történt eseményekhez. A '99-ben kiadott PS játékban egy nem túl neves író, Harry Mason szerepébe élhettük bele magunkat, aki titokzatos körülmények között keveredett a városba, s hányattatásai végén egy okkult szertartásba avatkozott be, aminek eredményeként sikerült megakadályoznia a helyi szekta által imádott isten, Samael megszületését. A furcsa az egészben most az, hogy eleinte nem igazán látszik semmiféle kapcsolat az akkor történtekkel, hiszen a harmadik részben sem a főhősnő nem tűnhet ismerősnek, sem a táj.

Egy nagyvárosi bevásárlóközpont kávézójában indul a történet, ahol a festett szőke tinédzser, Heather éppen ébredezik: elpilledt az asztalra borulva, s szörnyű rémálma volt. Különös, sötét vidámparkban járt, ahol vidámságnak nyoma sem volt – voltak ellenben nyuszijelmezbe öltözött, vérbe fagyott holttestek, és formátlan szörnyetegek... Heather megnyugszik, hogy csak álom volt az egész, s nem sok jelentőséget tulajdonítva a dolognak felkeres egy nyilvános telefont, hogy hazaszóljon az apjának. Miután végez a beszélgetéssel, egy kellemetlenkedő alak ered a nyomába. Az őszülő, borostás férfi Douglas Cartlandként mutatkozik be, állítólag magánnyomozó. Azt mondja, nem akar semmi rosszat, csak beszélgetni, ennek ellenére alaposan ráijeszt hősnőnkre, aki bemenekül a női WC-be.

A színpadias kellékek

A rémálomban egyszer már átvehettük a lány irányítását, de valójában innen indulnak az események: ki kell másznunk a WC ablakán, hogy egérutat nyerjünk a nyomozó elől. Na nem mintha valóban Douglas jelentené Heather számára a legnagyobb veszélyt – és ezzel rá is térhetünk arra, hogy ki is tulajdonképpen ez a Heather. Nos nem akarjuk mindjárt az elején lelőni a poént, kezdésnek elég csak annyit elárulnunk, hogy az imént leírt jelenetnél a telefon túlsó végén Harry Mason beszélt. Heather ugyanis annak a Harry Masonnek a lánya, aki a játék első részében Cheryl nevű kislánya után kutatott Silent Hillben. Mindezt persze nem igyekeznek a játék elején az orrunkra kötni, viszont a lány kapcsolata a kisvárossal félreérthetetlen módon bebizonyosodik, amikor a Silent Hill-i folklór prominens képviselői már nemcsak Heather álmában, hanem a bevásárlóközpontban is felbukkannak. Az első szörnyeteggel egy divatüzlet közepén ismerkedhetünk meg: nagy szerencsénkre az üzlet közepén hever egy pisztoly, ami az ismerkedést jelentősen megkönnyíti.

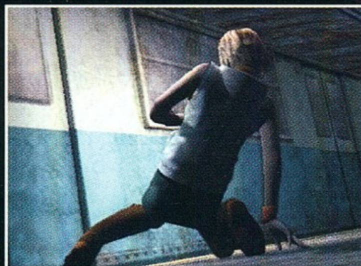
A Konami gárdája nem volt rest vadonatúj rusnyaságokat kitalálni, hiszen amint azt már a sorozat rajongói megfigyelhették, eddig mindegyik Silent Hillnek más főszereplője volt, s a bizarr teremtmények formája mindig is utalás volt arra, hogy az adott karakter mitől irtózik a legjobban.

↘ Megbosszulom a nyuszi halálát









↗ A pékségben kenyérpirítót is kapni

Heather például nyilván fél a kutyáktól, mert lépten-nyomon szétnyílt fejű dobermannok próbálnak beléharapni. Olyan, mintha égési sebek lennének rajtuk... A pókokkal szintén nem lehet kibékülve a lány, mert óriási ízeltlábúak is felbukkannak, amik pengeéles csápokkal vagdalkoznak. Egy rakás szörnyet pedig még csak nem is lehet pontosan kategorizálni, hiszen embriószerű, véres torzók ugranak hősnőnknek. Az egyszerű „hétköznapi" kreatúrákon kívül persze vannak főellenségek is, melyeknek nemcsak a randaságuk extra, hanem az életerejük is.

A játékszabályokon – a szörnyekkel ellentétben – jottányit sem változtattak; persze miért is tettek volna ilyet, amikor azt már egyszer remekül kitalálták? Heathert mindig a legideálisabb szögből igyekszik követni a kamera: az utcán járva például hátulról, míg mondjuk egy építkezés állványzatára kimászva oldalról. Ezenkívül amikor valami lényeges tárgy, vagy helyszín mellett haladunk el, úgy speciális kameranézetek mutatnak rá a megvizsgálandó dologra. Mint minden „túlélős" játékban, sok-sok lőszert és egészségügyi kelléket vehetünk fel, így ezekre természetesen nem figyelmeztetnek külön-külön kameranézetek, viszont legalább ekkora segítség, hogy Heather mindig arra néz, amerre valami felhívta magára a figyelmét. Utóbbi lehet egy tárgy, egy szörny, vagy akár egy ajtó is – szóval a lány tulajdonképpen figyel helyettünk, s ez kiküszöböli a Resident Evil-féle játékok általános hibáját: nevezetesen hogy egy-egy kameranézet miatt esetleg lemaradunk valamiről. (Zárójelben jegyzem meg: az is nagyon előzékeny megoldás, hogy ahol valami fontosat kell tenni, ott soha sincsenek szörnyek. Ha esetleg voltak korábban, akkor is eltűnnek.)

Minthogy cseppet sem barátságos világokba látogatunk, két használati tárgy nélkülözhetetlen, és visszatérő szereplője a Silent Hill-sorozatnak. Először is a rádiót találjuk meg, ami kitűnő eszköze a félelemkeltésnek. A folyamatos sistergésnél semmi sem fejezi ki jobban, hogy Heather teljesen el van vágva a külvilágtól, a szörnyek közeledésekor pedig ez a zaj egyre erősödik, s ennek köszönhetően egyetlen támadás sem ér váratlanul minket. Igaz, néha beijesztenek a hangok, s csak tréfálkoznak velünk a játék alkotói – de hát ez ugyebár a műfaj sava-borsa, ettől lesz tele az alsónemű.

A félhomály vagy köd után mindig a sötétség következik, ezért a játék elején a rádió mellett beszerezhető második nélkülözhetetlen eszköz a zseblámpa. A harmadik rész örökölte a „szemcsés" grafikai effektust (mintha a sötétben nem tudnának jó képet adni a virtuális kamerák), úgyhogy lámpa fénycsóvája frankón szinte utat vág a bizonytalanságba, ami újabb borzongató hangulati elem, és egyben a játékmenetnek is szerves része, hiszen fény nélkül semmilyen feliratot nem tudunk elolvasni, illetve nem vesszük észre a felvehető tárgyakat. Egyesek szerint a lámpa szimbolikus jelentőséggel is bír, hiszen ebben a sorozatban a szereplők mindig a szívük fölé (a zsebükbe) helyezik, és bár legalább 3-4 órába tart a játékot végigvinni, sosem merül le az elem.



HEATHER

Heather egy átlagos amerikai tinédzser, illetve annyiban nem átlagos, hogy 17 éves kora ellenére még mindig nagyon kötődik az apjához. Egy vasárnapi napon elindult vásárolni, amikor a bevásárlóközpontban a legvadabb rémálmai vártak rá. A bizarr szituáció természetesen megrémítette, de megvan a bátorsága ahhoz, hogy túlélje a kalandot.

A túlélő felszerelés

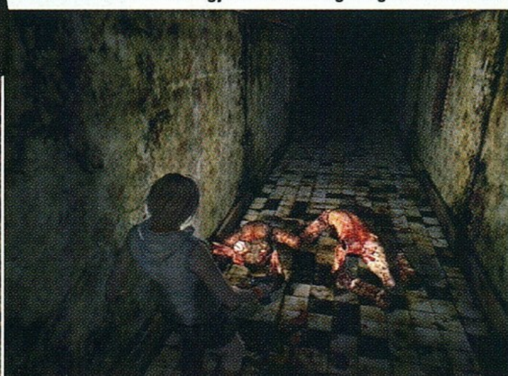
A szívből jövő fény persze korántsem mindig megnyugtató képet láttat, s ez magában hordoz némi infarktusveszélyt. Hősnőnk szívének dobbanásait a Dual Shock 2 érzékelteti, s amennyiben sérülés éri őt, úgy egyre hevesebben ver a kezünkben az irányító. Ha netán hősnőnk besokall, a játék nagy erénye (a Capcom játékoktól eltérően), hogy van Continue (folytatás) opció is. Akár mentés nélkül is végig lehet menni a kalandon, jóllehet a végső értékelésnél a felhasznált folytatásokat is beszámítja a program. A játék végén csillagokkal jutalmazzák a szereplésünket, ami szerintem az eddigi legtökéletesebb rendszer. Számon van tartva, milyen nehézségi szinten játszottunk, mennyi idő alatt végeztünk, mennyi sérülést szenvedtünk el, mennyi ellenfelet gyilkoltunk le (lőfegyverrel/küzdelemmel kategóriára bontva), milyen gyorsan végeztünk a főellenségekkel – szóval valamennyi lényeges mozzanat, s mindegyik mellett látható, mennyi csillag kapható ezért vagy azért, és abból mennyit nyertünk el. Sosem kell találgatnunk, hogy hol hibáztunk, s melyik tudásunkon kéne csiszolni még egy jobb végső értékeléshez. A sérüléseket elkerülendő például felvehetünk golyóálló mellényt, ami véd valamennyire, de ugyanakkor lassít is, tehát úgy meg az idővel leszünk bajban. Ha direkt az időre „megyünk rá", akkor egy csomó küzdelmet elkerülhetünk: gyakorlatilag csak a főellenségeket kötelező lemészárolni, s az egyszerű szörnyek elől mindig el lehet futni. Figyelemelterelésként ilyenkor szárított húst is eldobálhatunk, ami leköti a kutyák figyelmét egy darabig.

Az Options-menüben szabadon megválaszthatjuk, hogy az analóg kar az emberünkhöz, vagy az adott nézethez viszonyuljon, ezért az irányítással is abszolúte elégedettek lehetünk. Ha netán a sötétben el is keverednénk valahol, minden valamivel bonyolultabb helyszínhez találhatunk térképet. Az automatikus térképezés már korábban is nagyon kiforrott volt a játékban: a főhős folyamatosan piros tollal jelölgeti, melyik ajtó nyílt meg, hol van akadály az útban, melyik helyen fedezett fel valami érdekeset.

A harcrendszer ugyancsak az egyik erőssége a játéknak. Alapvetően kétféle fegyvertípus szerepel: szúró/vágó szerszámok, és lőfegyverek. Az elsőként említettekkel valóban szúrni és vágni is lehet, így hadonászhatunk mondjuk szamurájkarddal, ugyanakkor a támadás gombját folyamatosan nyomva tartva egy baromi nagy csapást is elindíthatunk, ami a dög nehéz (és ezért csak lassan meglendíthető) buzogány esetében válik hasznunkra. Bájos mozzanata a mészáros munkának, hogy amikor az ellenség netán letaglózva vonaglik, de még nem adta be a kulcsot, beléjük rugdoshatunk – hogy azt ne mondjam, Heather kitapossa a belüket. Verekedésnél nélkülözhetetlen mozdulat még az elhajolás is, amellyel az ellenség támadásait kerülhetjük ki viszonylag egyszerűen (azaz könnyű időzíteni).

A lőfegyverek kategóriájában a következőkre számíthatunk: pisztoly, géppisztoly, shotgun és esetleg lángszóró. Hozzájuk lőszert a metróaluljárók padjain, félreeső kamrákban és raktárakban találhatunk, és elég jól el is lát minket a játék. A különböző kaliberű lőszerek mellett gyógyító cuccokból is sokféle létezik. A legegyszerűbb gyógyszer az energiaital, aminél azonban jóval többet érünk el egy elsősegélyládával, ha pedig gyógyszeres ampullák is a birtokunkban vannak, úgy a teljes felépülés is garantálható. A tárgylistánkon a fegyverek és a gyógyszerek mellett használati tárgyak is helyet kaptak – végtére is egy kalandjátékról van szó. A bevásárlóközpont üzleteit például zárva találjuk, de az egyik raktárban be van csúszva egy raklap alá egy kulcs, amit ha sikerül valamivel kipiszkálnunk, úgy benyithatunk a könyvesboltba. A tárgyak nyilvántartása Resident Evil-séma szerint történik, magyarán használhatjuk vagy megvizsgálhatjuk őket, illetve összekombinálhatunk több dolgot.

↘ Ezeket útálom a legjobban: mindig megbotlok bennük



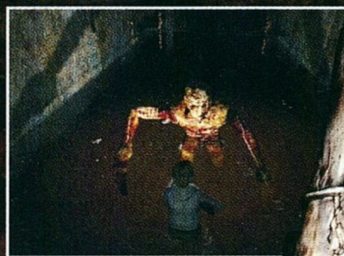
↘ A Brookhaven kórházban mindig vér(m)esek a nővérek





↗ Sehol egy kaller, úgyhogy most bliccelek





Miközben sorra tárulnak fel előttünk az ajtók, és hárulnak el az akadályok, úgy persze kezd világossá válni (még ha csak átvitt értelemben is), ki vagy mi ellen küzdünk, s érdekes jelenetek ékelődnek be a cselekménybe. Az intermezzókkal kapcsolatban már a második rész is elkápráztatott minket az arcok kidolgozásával, most pedig mintha még rátettek volna egy lapáttal. Nemcsak a szájmozgások illeszkednek tökéletesen a kimondott szavakhoz, hanem a szereplők mimikája is – valódi színészekkel sem lehetett volna jobban eljátszatni a történetet. Az első ilyen jelenetnél a bevásárlóközpont egyik folyosóján középkorú nőbe botlunk, aki Claudia néven mutatkozik be, s kicsit sérelmezi, amiért Heather nem emlékszik rá. A nő cseppet se irtózik a szörnyekről, sőt Isten kezének véli őket – nyilvánvalóan őrült. Avagy tényleg emlékeznie kéne rá, Heathernek? Amikor a szörnyekkel teli rémálom aztán folytatódik, egy Vincent nevű fickóval is megismerkedünk, aki szemlátomást ismeri Claudiát, de nem úgy tűnik, mint aki különösebben kedvelné őt. Velünk lenne a fickó? Az sem valószínű. Ahogy azt már a Konamitól megszokhattuk: a karakterek zseniálisak.

Skizofrénia felsőfokon

Akik nem kívánnak további részleteket ízelítőnek, azok talán jobb, ha lejjebb ugornak egy bekezdést, mert az alábbiakban most arra teszek kísérletet, hogy röviden elmeséljem, mik történtek a játék első részében, s azok milyen kihatással vannak a mostani eseményekre.

Az egész ott kezdődött, hogy egy Dahlia nevű nő feláldozta a saját lányát annak érdekében, hogy az általa imádott isten megszülethessen a mi világunkban. Igen ám, csakhogy Harry Mason megölte ezt az istent, amely úgy tűnik, mégsem volt olyan nagy hatalmú, ha egyszer egy halandó végezni tudott vele. Mindez 17 éve történt, s nagyon úgy tűnik, mintha a férfi eleve erre lett volna predesztinálva. Harry ugyebár annak idején a kislánya miatt bolyongott Silent Hillben: nos ez a kislány nem a vér szerinti lánya volt. Hét évvel korábban a feleségével együtt épp vakációról indult hazafelé, amikor egy csecsemőt találtak az út mentén. Mivel nekik nem lehetett gyerekük, a sors kezének vélték az eseményt, és magukhoz vették a csöppséget. Három évvel azután Harry felesége meghalt, amikor pedig a kislány hétéves lett, Cheryl – merthogy így nevezték el a babát – kérésére elmentek Silent Hillbe. Harrynek akkor még halvány fogalma sem volt róla, miért is akar Cheryl odamenni. A sűrű ködbe burkolózott városban aztán kisebb autóbalesetet szenvedtek, s amikor Harry magához tért, Cheryl már nem volt sehol sem: eltűnt a kihalt városban. Nem mintha valóban elment volna valahova, vagy meghalt volna. Ahogyan Dahlia Gillespie mondta: „visszatért eredeti önmagához". Ez az önmaga pedig Dahlia lánya, Alessa volt, akit hétéves korában elevenen égettek meg. Lelkének jobbik fele akkor megmenekült a lángok közül, és csecsemőként élt tovább (ez volt Harryék lánya), míg a másik felét mesterségesen tartották életben a helyi kórházban. A fájdalom a teljes őrületbe kergette a lányt, aki végül oda jutott, hogy már a saját halálát kívánta, csak hogy véget vethessen az egésznek. Kiválasztottként Alessa a puszta akaratával is meg tudott ölni embereket, de úgy tűnik, önmagával szemben nem volt ekkora hatalma, s tovább kellett sínylődnie a saját rémálmában még hét évig.

Minthogy Alessa önként vállalta a mártírszerepet, Harry beavatkozása azt jelentette, hogy a lány időközben inkább a jobbik énjének a visszatéréséért imádkozott. Alessa „egyesítéséhez" Dahlia mágiája volt szükséges, ezért ha akaratlanul is, de Harry végül asszisztált a szertartáshoz, melynek során Alessa és Cheryl egyesüléséből létrejött az Isten. Harry megölte a démont, ami a születése után még nagyon gyenge volt, de ez még nem a történet vége: miután Isten köddé vált egy fényben, Alessa ismét megjelent egy pillanatra, és átnyújtott Harrynek egy csecsemőt, aki nagyon hasonlított arra a kislányra, akit hét évvel korábban találtak...

A fent leírtak tulajdonképpen magyarázatot adnak az átváltozásokra, és a szörnyek mibenlétére. Két személy képes arra, hogy a puszta akaratával/érzéseivel megváltoztassa maga körül a világot. Az egyik Claudia, aki megszállottan kerestette a Szent Anyát, akinek méhében – meglátása szerint – még mindig ott növekszik Isten. A lányt szerinte Harry Mason elrabolta „tőlük". Szó szerint ködösít ahhoz, hogy Heathert a megfelelő irányba terelhesse. A sötétséget pedig még mindig Alessa bocsátja a helyszínekre. Hogy Alessa meghalt az első rész végén? Nos, talán mégsem...

Pár logikai bukfenc

A játékban folyamatosan váltakozik a sötétség és a köd – mindig aszerint, hogy épp milyen gonosz erőnek a befolyása alá kerültünk. Normális, hétköznapi emberek nem látják ezeket a világokat: csak azokat kerítik a hatalmukba, akik valami kapcsolatban állnak Silent Hill sötét isteneivel, illetve akiknek a lelkét valami szörnyű bűn nyomja. Bár utóbbi sajnos csak a játék második részére vonatkozik, és ezzel kapcsolatos e cikk első kritikai észrevétele: sajnos kevés a mellékszereplő. Nyilvánvaló, hogy a történet lezárása volt a cél, de talán kicsit bonyolíthatták volna a végkifejletet. Válaszokat kapunk a különös események mibenlétére, de ezekkel a válaszokkal nem feltétlenül leszünk elégedettek. Amíg az első két játékban sok kérdést nyitottan hagytak, addig amolyan David Lynch-hangulat lengte be az egész játékot. Hiába játszottuk újra és újra végig őket, a rajongók között ment tovább a suskus, s mindenki találgatta, melyik karakternek milyen szerepe lehetett a múltban, illetve milyen szerepet játszhat egy következő részben. Különböző teóriákat lehetett felállítani, s aztán türelmetlenül várni a folytatást, hogy azok beigazolódnak-e. Sajnos ez a befejező részek átka: a fent leírt érzés immáron a múlté, alig akad valami rejtélyes mozzanat... Hacsak azt a rejtélyt nem kezdjük el boncolgatni, miért is viselkednek a szereplők abszolúte természetellenesen bizonyos szituációkban.

Ez a kérdés már a kezdetektől fogva ott motoszkálhat a játékosban, hiszen a forgatókönyv írója talán túlzottan hamar belecsap a levesbe. Nincs szinte semmi felvezetés: rögtön ott találjuk magunkat a kísértetiesen átváltozott bevásárlóközpontban, aztán boldogulunk, ahogy tudunk. Ha csak kicsit is megpróbáljuk beleélni magunkat Heather szerepébe (márpedig egy kalandjátéknál nyilvánvalóan

DOUGLAS

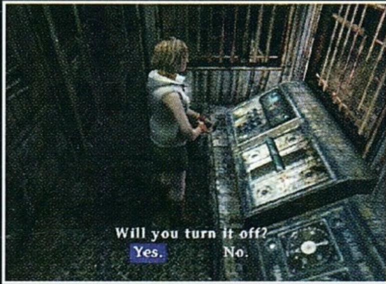
Az ötvenes éveiben járó Douglas Cartland megkeseredett ember, magánnyomozóként apró-cseprő ügyekben jár el. Amikor felkeresi őt Claudia azzal, hogy kerítse elő neki Harry Mason lányát, ő úgy tudja, hogy egy emberrablási eset történt – végül pedig ott találja magát Heatherrel együtt egy rémálomban.



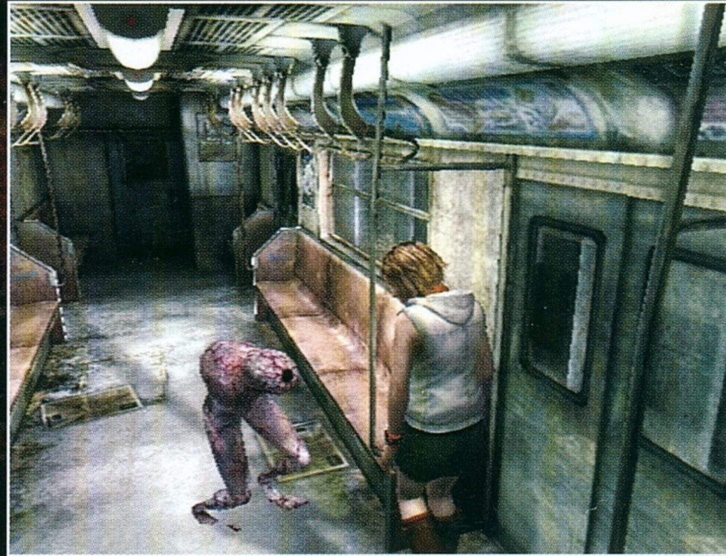
↘ Az ellenfélnek kétségtelenül jobb dorongja van

CLAUDIA

Amióta a legkedvesebb gyerekkori barátnőjét feláldozták, s mégsem született meg általa isten, Claudia a saját feladatának tartja, hogy a szertartáshoz asszisztáljon, amellyel az Örök Paradicsomot hozza el. Mindez szép gondolat, azonban meggyőződése, hogy előbb a jelenlegi világot lángoknak kell elpusztítania.







A metrón mindig akad egy-két kötekedő alak





ez a cél), akkor elég nehezen tudunk magyarázatot találni a lány viselkedésére. Csupán egy egyszerű felvetés: egy rémálom közepén, egy teljesen kihalt bevásárlóközpontból merre próbál menekülni a főhősnőnk? Természetesen a hasonlóképpen elnéptelenedett metró felé. No és ki elől menekül? Az egyetlen embertől irtózik annyira, aki e rémálomban barátságos hangnemet ütött meg vele szemben. Még ha gyanús is a fickó, egy ilyen szituációban alighanem minden fűszálba belekapaszkodik az ember.

Na jó, persze ez magyarázható azzal, hogy a rémálmaiban általában mindenki abszolúte logikátlanul, eltompult érzékekkel cselekszik – ez tehát még valahol érthető, sőt szinte szükségszerű egy horrorjátékban. Viszont nagyon ki tudnak akasztani az olyan értelmetlen feladatok, mint amikor egy zsilipet működtető géphez üzemanyagot kell vinni a szomszéd szobából, de Heather nem igazán tudja, mibe rakhatná a gázolajat. Ott van egy műanyag szemetes kuka a szobában, sőt mi több: mire idáig eljutottunk milliónyi üdítős flakont vizsgálhattunk meg, de egyikre se volt neki szüksége. Ő tehát inkább visszamegy (illetve kénytelenek vagyunk visszamenni vele) a szörnyekkel teli folyosókra, és fel kell kutatnunk azt az egy bizonyos borosüveget (természetesen a legtávolabbi zugban), amit „mozdíthatónak" iktattak be a programozók. Persze talán méltatlan most emiatt zsörtölődnöm, hiszen ha a második részhez viszonyítunk, lehetetlen észre nem venni, hogy sokkal kevesebb lett az ilyesfajta lóti-futi, „hozd ide, vidd oda" típusú feladat. Ami pedig a fejtörőket illeti, azok ismét kiválóak.

Még mindig félelmetesen jó

A Silent Hill 3 – az elődjei által kitaposott úton haladva – az akció mellett fejtörőkből is áll, s e két összetevő nehézségét új játék indításakor külön-külön szabályozhatjuk. Mindkettőből három fokozat van, s általuk merőben eltérő arculatát mutatja a játék. Easy – azaz legkönnyebb – „akciózásnál" például alig vannak szörnyek, melyekkel ráadásul nagyon könnyű végezni, míg a legnehezebb szinten nagyobb maflásokat kapunk, amiktől tovább tart feltápászkodni, könnyebben elfáradunk (amitől Heather lihegni kezd), valamint olyan nehezítés is bejátszik, hogy a falaknak rohanva hősnőnk megtámasztja magát. Ez az animáció elvesz annyi időt, ami végzetes lehet, amikor mondjuk tűz elől menekülünk egy kacskaringózó folyosón. Még feltűnőbb a különbség a fejtörők nehézségi szintjei között. Normál módban kb. a „Kapcsoltam" szöveges feladataihoz lehet mérni a bonyolultságot, az egy percnél aligha vesz több időt igénybe a talányok megoldása – ellenben a kemény szint valóban nagyon kemény, s a rébuszok megfejtéséhez nemcsak az angol szöveg helyes értelmezésére van szükség, hanem jó asszociatív képességre, sőt esetleg egy kevéske irodalmi műveltségre is. Gondolok itt olyanra, hogy a könyvesboltban egy zárkombinációra csak akkor tudunk rájönni, ha árnyalt utalások segítségével helyes sorrendbe sorakoztatjuk fel Shakespeare bizonyos műveit, majd az ezeket tartalmazó könyvek kötetszámait újabb homályos meghatározások alapján beszorozzuk bizonyos számokkal. Heather pedig nem hajlandó segíteni: több kötet megvizsgálásakor is azt válaszolja, nem olvasta azokat sosem – így tehát ha a játékos életéből is kimaradtak ezek a művek, úgy esély sincs a továbbjutásra. (Illetve az egyetlen esély némi segítség, mint például a mellékletünk igénybevétele.) Nem tudom ki hogy van vele, de számomra nagy élmény volt valamennyi agytorna a hard fokozaton – egy elborult világba elborult találós kérdések illenek.

Ha valamiféle prioritást kéne felállítani a Silent Hill 3-at felépítő „alapanyagok" közül, úgy persze ismét a grafikát kéne első helyre állítani. Akinek volt dolga a második résszel, az nyilván tudja, hogy miért. Irtó klassz a gomolygó köd effektusa, vagy például ahogy a földalatti csatornarendszerben mászkálva vízcseppek esnek keresztül a lámpánk fénycsóváján, s minden visszatükröződik a koszos víz felszínén. A sötétben maradó részek szemcsésedése is roppant hangulatos (ám akit netán idegesítene ez az effektus, az ki is kapcsolhatja a játék extra opciói között), amint minden egyes tereptárgy megnyúló/összemenő árnyékot vet a lámpánk fényében, még a hétköznapi helyiségek is aggasztóan festenek. Szó se róla, hétköznapi helyiségből nem sok van, sőt! Jóllehet a szörnyek is gyönyörűségesen ocsmányak, a helyszínek szinte jobban sokkolják a játékost. Eléggé kényelmetlenül érezhetjük magunkat, amikor egy tükörfalú teremben egyszer csak azt vesszük észre, hogy a tükörképet valami undorító dudva kezdi benőni, ami aztán teljesen belepi a tükörképünket, majd átterjed a mi oldalunkra is. Kétségbeesésünkben leadunk pár lövést, majd jobbnak látjuk mihamarabb távozni, de az ajtó zárva van... Csupán a kísérteties város utcáit kevesellтem egy kicsit, de ez nyilvánvalóan csak személyes problémám, hiszen ebben a kérdésben épphogy a népakarat előtt hajlottak meg az alkotók. A korábbi részben feltűnően hosszú, néptelen út vezetett Silent Hillbe, amivel a készítők elvileg azt akarták érzékeltetni, hogy a főhős távol van mindentől, ami emberi – de ezt a visszajelzések alapján sajnos nem sokan értékelték. Az viszont mindenképp bravúros, hogy a játékkal eltölthető idő a mászkálások kiiktatása ellenére alig csökkent. Megeshet ugyan, hogy a végső értékelésnél talán csak 2-3 órát mutat a számláló, ez azonban korántsem a teljes játékidőt jelenti. Abba ugyanis sem a beszélgetések, sem a tárgylistán való keresgélés, sem a feladványoknál elmorfondírozott idő nem tartozik ebbe bele. 2-3 óra helyett inkább 2-3 napot kell rászánnunk az első végigjátszásra – márpedig többször is érdemes nekifogni, hiszen többfajta befejezés is van (amelyek előcsalásához bizonyos kritériumoknak kell megfelelni), és egy csomó bónuszt lehet nyerni.

A történet viszonylagos egyszerűsége ellenére szerencsére megmaradt a Twin Peaks-atmoszféra is, hála Akira Yamaoka zenéjének. Ahhoz képest, hogy a saját bevallása szerint kottát olvasni nem tud, és csupán egy hetet bírt ki zongoratanulással, a mester nagyon jól bánik az elektronikus zajokkal, épp úgy, mint kedvenc gitárjával. Utóbbi kíséretében most újdonságként néhány dal is elhangzik, és egyáltalán nem mondhatni, hogy a szövegek rosszat tennének a játéknak. Tévedés ne essék: ahol az izgalmakat kell fokozni, ott persze hátborzongató a zene is – vagy épp a kellemetlen csönd. Minthogy Yamaoka a játék producere is egyben, egy percre sem feledkezett meg arról, hogy a zene van a játékért, és nem fordítva. Felesleges is tovább fűznöm a szavakat, mert ezt a játékot hallani és látni kell.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



VINCENT

Egy különös, szemüveges fickó, akin nem igazán lehet kiigazodni. Viselkedése annál is inkább furcsa, mert kiderül róla, hogy a klérus helyi képviselője – ehhez képest elég furcsán hirdeti az igét. Ugyanabban az istenben hisz, mint Claudia, de alighanem egészen mások a céljai. Claudiát rendszeresen „eszelős nőszemélynek" titulálja.

MELLETTE

- Kerek a történet, mégis van több befejezés
- A hardvert abszolúte kihasználó, félelmetes látványvilág

ELLENE

- A kerek történet talán kerekebb is lehetett volna
- Kevés a mellékszereplő
- Van néhány értelmetlen feladat

PEREPUTTY

- Silent Hill 3 – *Konami*
- Project Zero – *Wanadoo*
- Clock Tower 3 – *Capcom*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	94
HANG	96
SZAVATOSSÁG	82

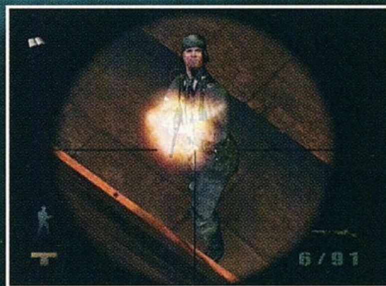
ÍTÉLET

91

1 játékos NTSC www.www.konami-europe.com/silenthill3/ SZTEREÓ



Na gyerünk, boncolgassuk egy kicsit a helyzetet!









Immáron másfél éve, hogy a PC-s játékosok újra bejárhatták a Wolfenstein kastély német katonáktól hemzsegő, ódon folyosóit. Nekünk, konzolosoknak sem kell mostantól szomorkodnunk, ugyanis az Activison látott annyi fantáziát a konzolos verzióban, hogy a Nerve-vel (Xbox), illetve a Rasterrel (PS2) elkészítesse.

A két verzió meglehetősen eltér egymástól (a PS2-est következő számunkban teszteljük) – sőt, még a PC-s verziótól is! A Nerve programozói ugyanis az eltelt idő alatt szorgosan javítgatták a játék hibáit, valamint egy teljesen új fejezetet is hozzácsaptak a történethez, amelyből az előzményeket ismerhetjük meg. Emellett természetesen az online támogatást sem hagyták ki, legalábbis az Xbox-verzióból. Ezeknek az újításoknak köszönhetően elmondható, hogy a számítógépes változathoz képest Xboxra egy teljesen megújult Wolfenstein látott napvilágot.

Himmler, az okkult

Az intro egészen 943-ig repít vissza minket, ahol egy titokzatos varázsló, és egy démoni képességekkel rendelkező, zsarnok király csatájába nyerhetünk bepillantást. Természetesen az igazság győzedelmeskedik, és a gonosz lelkét örökre eltemetik a romok. Vagy mégsem? Pontosan ezer évvel később, 1943-ban Heinrich Himmler belügyminiszter parancsára német kutatócsoportok világszerte ásatásokat folytatnak régi ereklyék fellelésének céljából, melynek eredményeképpen végül a maradványok nyomára bukkannak. Ezután teljes hírzárlatot rendelnek el, egy kastélyba rengeteg tudóst zsúfolnak össze, a szövetségesek pedig azon tipródnak, hogy mi is történik ott. A játékban egy B. J. Blazcowicz nevű ügynök bőrébe bújhatunk. Feletteseink ránk bízzák azt a feladatot, hogy derítsük ki a Wolfenstein kastély környékén zajló rejtélyes, természetfeletti dolgok eredét, és akadályozzuk meg a német tudósokat abban, hogy a középkori tetem felhasználásával megalkossák azt az emberfeletti képességekkel rendelkező katonákból álló hadsereget, amely talán végképp eldöntheti a háború kimenetelét.

Az első misszióink még az egyiptomi sivatag egyik nagyobb oázisába szólítanak minket, ahol társunk segítségével az ásatások állásáról kell információkat szerezni. Ha sikerrel teljesítettük a hét küldetés erejéig tartó prológust, akkor a következő helyszín már egy börtöncella lesz, ahová repülőgép-balesetünk után kerülünk. Mivel a kínzások következtében társunk elhalálozik, rajtunk áll a feladat, hogy megmentsük a világot. A szikével és elektromossággal dolgozó tudós figyelmetlenségét kihasználva kiszabadulunk, és nekiállhatunk megtörni a békés (?) hegyi levegő csendjét.

■ Konzolosok a Sasfészekben

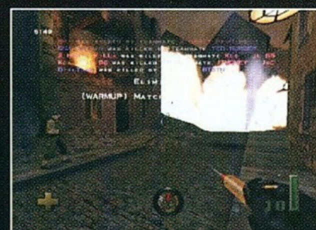
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN TIDES OF WAR

TÍPUS FPS KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ NERVE SOFTWARE MEGJELENÉS 2003.05.16. PAL



Egy kis gránátalma-turmix mindig beválik





GYERMEKEINKET OKKULT NÁCI ZOMBIK RIOGATJÁK!!!

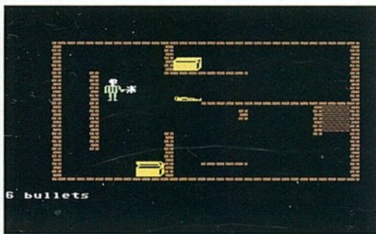
Egy tökéletes sorozat ahhoz, hogy bulvár-zsurnalisztaként sötét képet fessünk a videojátékokról – avagy a Harmadik Birodalom wolfensteini Frankenstein-gyárainak hiteles története

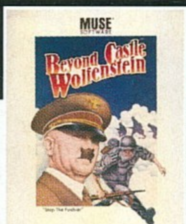


CASTLE WOLFENSTEIN (1981)

Platform: Apple II, Atari 800/130/XL/XE, C64, PC
Fejlesztő / Kiadó: Muse Software

A klasszikus történet: hadifoglyok vagyunk a Wolfenstein kastélyban – rabtársunk egy pisztolyt és 10 töltényt hagy ránk, feladatunk pedig a szökés (meg persze útközben némi titkos tervrajz beszerzése a készülő germán offenzívákról). Az akció felülnézetes, a képernyő nem görög („scrolloz"), a kastély minden új játék alkalmával újra generálta önmagát – ám a digitalizált hangok (ez volt az első „beszélő" számítógépes játék!) és a náci tematika korának közkedvelt játékává tették az öreg Wolfot. A játék szerzője Silas S. Warner később a MicroProse részére adaptálta Clancy Red Storm Rising c. regényét, majd felbukkant a NovaLogicnél (Wolfpack CD-i konverzió) és a Virginnél (Terminator SEGA CD port), később pedig 3D grafikus alrendszert tervezett a SEGA 32X kiegészítőjéhez. Ma Richmondban (Kalifonia) él, és 30 év, meg 14 különféle platformra való fejlesztés után: munkát keres.

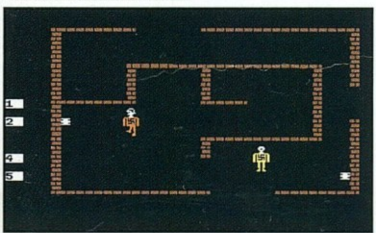


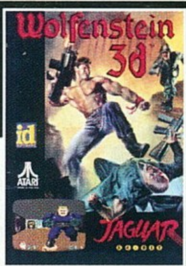


BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN (1984)

Platform: Apple II, PC, C64
Fejlesztő / Kiadó: Muse Software

Az ugyancsak Warner kezei közül kikerült folytatás gyakorlatilag az eredeti sémáját követte, sőt az eredeti hangjait és grafikáját is felhasználta. Változott azonban a történet: már nem menekültünk a kastélyból, hanem éppen ellenkezőleg: feladatunk a náci erőd penetrációja, és a Führer elleni merénylet volt. Első pont: szerezz robbanóanyagot. Második pont: a riasztókra ügyelve lopakodj a tárgyalóterembe, és helyezd el a tűzijátékot. Harmadik pont: iszkiri! További bővítés a biztonsági belépőkártyák megjelenése, melyek segítségével egyes szobákban nem kellett többé lopakodnunk vagy ölnünk (ezt egyébként is óvatosan kellett elkövetnünk: ha volt szemtanú, azonnal riasztott, és golyóálló SS rohamcsapatok özönlöttek a helységbe). Valóban: Solid Snake 1984-ből...



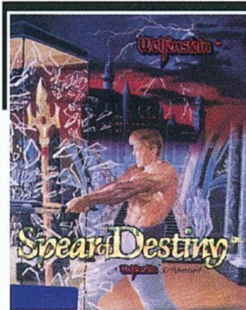


WOLFENSTEIN 3-D (1992)

Platform: PC, Mac, SNES, Jaguar, 3DO, GBA
Fejlesztő / Kiadó: id Software / Apogee + Imagineer + Atari + EA

1992. május 5. Történelmi dátum. Ezen a napon jelent meg az Apogee kiadó szárnyai alatt dolgozó id Software Wolfenstein 3-D c. játékának hatpályás shareware változata – sokak szerint a first person shooter (FPS) zsáner megteremtője. A valóság persze egészen más: már a 8-bites, 16k-s korban is akadtak hasonló próbálkozások, sőt – az id-nek is volt korábban ilyen jellegű játéka, a textúrázott 3D világot fantasy köntösben tálaló akció-móka, az 1991-es Catacomb 3-D. Ez volt azonban az a játék, ami milliók fantáziáját mozgatta meg, s ami elegendő anyagi javakkal halmozta el Carmack meg Romero Jánosokat (+ társaikat), hogy önálló lábra álljanak (Doomot faragni... az egy másik történet, de csupán folyomány). Hősünk William J. Blazkowicz hadifogoly (egyébiránt amerikanér szuperügynök), aki újrajátssza a klasszikus Apple II-es történetet, immáron három dimenzióban. A számítógépes változatot 1994-ben a csodálatos Jaguar átirat (magas felbontású sprite-okkal!) és egy szegényebb SNES port követte (The Claw of Eisenfaust alcímmel, vér nélkül és kevesebb pályával – de rakétavetővel és lángszóróval!). Egy évre rá kijött a 3DO-konverzió is, melyet az Electronic Arts követett el, s ami alapul a Mac verziót használta (jóval randább volt, mint az Atari 64-bites gépén, és nem volt se szebb, se jobb, mint a PC-s eredeti). Az átiratok sorát a BAM! Entertainment tavalyi GBA verziója zárja: a 64 Mbites kazettára tuszkolt, alacsonyabb felbontást használó játékot értelemszerűen már nem kísérte akkora médiafigyelem, mint tíz évvel korábban kiadott ősét. Maga a PC-s Wolf alapmű (aki 92-ben felérte a billentyűzetet, minimum háromszor végigjátszotta A-tól Z-ig) – minden apró bitje szent.



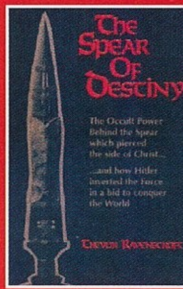


SPEAR OF DESTINY (1992)

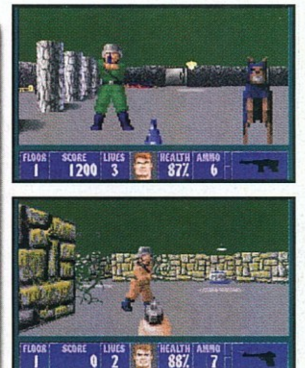
Platform: PC
Fejlesztő / Kiadó: id Software / FormGen

A hatalmas, mindent elsöprő sikerre való tekintettel B.J. még ugyanabban az évben visszatért, hogy újabb konspirációtól mentse meg a mit sem sejtő emberiséget. A nácik elcsenték a Végzet Lándzsáját (a lándzsát, mellyel állítólag Krisztus oldalát bökték át keresztre feszítése után) és a Wolfenstein kastélyba cipelték, hogy segítségével disznóságokat műveljenek és – ofkóz – uralják a világot. Még több pálya, még több ellenfél, még több titok, még több zombi. A játék végén természetesen ismét maga Hitler hadonászott a legendás fegyverrel. Mérsékelt siker, de szép summa az id számlájára.

A WÉGZET DÁRDÁJA



E kedves könyvecske szerzője lehetett volna akár Blazkowicz is: Ravenscroft brit kommandós volt, akit egy Rommel elleni merénylet közben kapcsoltak le a nácik: háromszor szökött meg német hadifogolytáborból, mindháromszor újra elfogták.





WOLFENSTEIN VR (1993)

Platform: Játékterem
Fejlesztő / Gyártó: id Software + Alternate Worlds / Virtual Reality Entertainment

Az amerikai VRE Imersive (nem Immersive) HMD (head-mounted display – fejre-csatolható megjelenítő-felület) interfésszel kiszerelt, Reality Rocket rendszer alapú Wolfenstein játéka valójában nem nagy eresztés: két féle kiszerelésben támadta be a kiválasztott tengerentúli játéktermeket – az egyik változatban a játékos állt, a másikban le is ülhetett játék közben. Nem maga a gép mozgott: egy egyszerű joystick segítségével tudtunk navigálni a kastélyban, a fejünkre aggatott HMD segítségével pedig nézelődni nyílt módunk (természetesen csak a kvázi 3D motor lehetőségein belül). A mozgáskövetést ugyan a neves Polhemus cég szállította, a fejlesztést pedig az id felügyelte, ám a Wolfenstein VR (Virtual Reality) így sem több, mint a klasszikus PC-s eredeti. A felhasznált hardver nem is szakadt el a forrástól: a Reality Rocket burkolata alatt egy egyszerű 486-os PC dolgozott.



WÉGSZÓ...

S ezzel el is érkeztünk volna a Gray Matter fejlesztette Return to Castle Wolfensteinhez (konzolokra a Raster adaptálta, Sony gépen Operation Resurrection, Microsoft masinán Tides of War alcímmel), ami két évvel ezelőtt számítógépekre érkezve (na jó, a Mac-es port csak tavaly jött ki) azóta is platformról platformra szökellve ápolja az elmúlt negyven év antifasiszta hagyományát. A tervezett PC-s kiegészítő lemezt ugyan azóta lefújták (az expanzió Enemy Territory alcímmel, az akkor portfolió nélküli Nerve stúdiójában készült), az ebben szereplő multiplayer addíció azonban ingyen és bérmentve hozzáférhető a világhálón. A konzolos változatban – már ami az Xbox-verziót illeti – természetesen ez is alaptartozék.

EGY KIS FEJETLENSÉGET OKOZUNK A WEHRMACHT SORAIBAN



Végül persze sok-sok száz német katonán és zombin keresztülvergődve felgöngyölítjük a titokzatos ügyet, ezalatt eljuthatunk a havas Norvégiába, és még a Harmadik Birodalom szívébe is, ahol több alkalommal is az ellenállók segítségével juthatunk fegyverekhez és nélkülözhetetlen elsősegély-csomagokhoz. A végső fejezet természetesen a visszatérés a Wolfenstein-kastélyba, ahol már a kísérleti úton létrehozott szörnyetegek, az X-kreatúrák is ellenünk szegülnek.

A második világháború és a misztikus lények által megteremtett alaphangulat már eleve érdekes (*Bár én a magam részéről jobban örültem volna, ha a misztikus vonalat kihagyják a játékból, és csak emberek ellen kell küzdeni – Grath*), de ezt még kisebb közjátékok és összetevők fokozzák, melyekkel sűrűn találkozhatunk – a borospincében például egy részeg katona hangosan ordibálva tántorog felfelé a lépcsőn, az emeleti szobában pedig a Für Elise dallamai szólnak a rádióból. De emellett többször találkozhatunk majd egymással vitatkozó tisztekkel, vagy láthatunk kétségbeesett katonákat, akik a rájuk támadó lényeket próbálják meg levadászni (általában eredmény nélkül...).

Az átirat

A fegyverek terén az alkotók nagyrészt megmaradtak a PC-s változatban megismert listánál, ahol többek között bevethettük a közismert Lüger pisztolyt, a Thompson géppisztolyt, valamint a lángszórót és a Panzerfaustot. Meglepő módon a kés is jól használható fegyver: ha a hátába kerülünk valakinek, akkor egyetlen nyisszantással elmetélhetjük a torkát. Erre sokszor szükség is lesz, mert a dolgunk sokkal könnyebb, ha halkan szedjük le az őröket – ezt egyébként megkönnyíti az új mozdulat, a kikukkantás a sarkok mögül (a jobb kar benyomásakor kell a bal kart mozgatni). A konzolos verziókba néhány új fegyver is belekerült, ilyen például az egycsövű vadászpuska. A normál kézifegyverek mellett használhatunk rögzített lőállásba szerelt géppuskákat is, melyek általában olyan helyeken találhatók, ahol nagyobb túlerő támadása várható. Érdekes, hogy az adatgyűjtés és a fegyverek programozása során figyelembe vették az eszközök valós tulajdonságait is: a Sten géppisztoly például igen hamar felforrósodik, így egy rövid időre használhatatlanná válik, a mesterlövész-puska golyója pedig akár három egymás mögött álló emberrel is végezhet egyszerre. Viszont furcsa, hogy a kézigránát szinte hatástalan. Nagyon pontosan kell ahhoz céloznunk, hogy a megfelelő helyre juttassuk a "szeretetcsomagot", mivel az csak egy 3-4 méter sugarú körben sebez. A valóságban azért egy picit messzebbre is elrepülnek azok a repeszek... Persze kisebb szobák megtisztítására így is ez a legjobb módszer. Kapunk – pontosabban: ritkán találhatunk – három különleges tárgyat is. Ezek közül a Szent Kereszt körülbelül tíz méteres körzetben elpusztít minden élőhalottat – természetesen érdemes tömeg közepén állva használni. Az EMP-Device erős elektromos kisülést generál és minden gépet, illetőleg X-kreatúrát megbénít pár másodpercre (viszont sebezni egy dekát nem sebez, úgyhogy használat után gyorsan kapcsoljunk gépfegyverre). Az X-Shield – mint azt neve is elárulja – pajzsot von körénk: amíg rajtunk van (ez nem lesz hosszú idő) addig nem sebződünk.

Grafika terén felemásak az érzéseink. Egyrészt szomorkodunk, mert a már majdnem négy éves Quake 3 motor a Halo – vagy méginkább az E3-on bemutatott Halo 2 – mellett elég kopár, szegényes látványt nyújt. Mivel a fejlesztők ehhez a motorhoz voltak kötve, nem élhettek olyan dolgokkal, mint a térérzetet növelő bump mapping effekt, és a víz ábrázolása sem olyan, mint amit a legtöbb Xbox-játékban láthatunk. Ezek mellett viszont azzal a hibával is sűrűn találkozhatunk, hogy a földre eső halott ellenség valamelyik testrésze egyszerűen belelóg a tereptárgyakba. Másrészt viszont ami van, azért az sem kevés. A Red Faction 2-nél például jobban néz ki a játék, sőt, ami a környezetet illeti, még a Medal of Honornál is. Minden korhűen van ábrázolva, az egyenruhákat múzeumi darabok alapján készítették el, a fegyverek textúráit régi fényképek alapján dolgozták ki, és az épületek falain is szigorúan csak eredeti, korabeli plakátokkal találkozhatunk. Sőt, a játék elkészítése előtt egy ötfős csapat körbeutazta Észak-Afrikát és Európát, hogy kastélyokról, épületekről készített fényképeket használhassanak a játék pályáinak megtervezése és textúrázása során. Az ellenfelek viszont kevéssé kidolgozottak, például az arab támadók nevetségesen néznek ki, és a zombik, valamint a múmiák is szánalmasan gyengék (ahogy az utóbbiak halálukkor felrobbannak, az meg aztán tényleg gyászos!).

Ha nyílt területen, több ellenséggel találkozunk a képernyőn, akkor bizony néha lelassul a játék – kicsit érthetetlen, mert a Quake 3-motor azért nem kellene, hogy így viselkedjen Xboxon... Ám mivel a játék nagy része épületekben játszódik, ez nem fog túl gyakran előfordulni – igaz, az a pár alkalom is idegesítő.

A hangok mesterien szólnak, tulajdonképpen a Nerve Software embereinek a katakombák mélyén a félelemérzetet is ezek segítségével sikerült elérniük. A dinamikusan változó, drámai hangvételű zene szintén profi munka, bár sokszor lehet olyan érzésünk, mintha bizonyos dallamokat már hallottunk volna egy-két második világháborús filmben (mondjuk ez inkább előnyére válik a programnak). A zombik hörgése, a tisztek német akcentusú beszélgetései mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy tényleg egyedül érezzük magunkat az ellenséges területen. Különösképpen igaz ez, ha rendelkezünk egy házimozi-rendszerrel, ugyanis a Dolby Digital 5.1-es támogatásnak köszönhetően alaposan ki van használva az összes hangfalunk.

A mesterséges intelligencia egész jó lett, bár az első pályákon még – mintegy felvezetőként – elég buták az ellenfeleink. Persze, a zombik később sem lesznek okosabbak, de a későbbi katonák már egész komoly mutatványokra képesek. Eleinte sokszor egyszerűen kint maradnak a nyílt téren, de később már ugrálnak a fedezékek között, sőt, ha többen vannak, az egyikük nemegyszer megpróbál a hátunkba kerülni. Sajnos az automata célzás elég durván működik, az igazi élvezetet kedvelők inkább kapcsolják ki, mert túlzottan megkönnyíti a játékot (ugyanilyen megfontolásokból ajánlom a kemény fokozatot is, az igazi ügynök csak ebben irtja a nácikat!). A katonák reagálnak a hangokra, tehát ha a móka kedvéért egy szobában szétlövünk minden vázát, akkor számíthatunk pár látogatóra a szomszédos helyiségből.

Az már az eredeti Wolf 3D-nek, és a felújított változatnak is jellemzője volt, hogy titkos termeket, kincseket találhattunk egyes helyeken. Ez most is megvan, sőt ezeket máshová helyezték, úgyhogy mindenképpen kutatnunk kell utánuk. Ezek szétlőhető – vagy a lőszerspórolás érdekében szétrúgható – falak mögött, vagy rejtett kapcsolókkal működtetett ajtók mögött vannak. Ha egy szinten az összes kincset megleljük, a következő pályát valami bónusszal kezdhetjük: gránátokat kapunk, vagy lőszert, esetleg páncélt. Nagy pozitívumnak könyvelhető el az is, hogy az egyjátékos missziók végigküzdése után elérhetővé válik az eredeti Wolfenstein 3D!

Többen az igazi

A Wolfenstein multiplayer-kínálatának sokszínűsége igazán lenyűgöző – nem csoda, hogy a PC-s verzióban egy külön csapat dolgozott rajta. Ráadásul ez a gárda készítette az Xbox-változatot , így egyáltalán nem meglepő, hogy mi is rengeteg finomságot kapunk (PS2-n semmilyen több játékos számára kihasználható lehetőség nem lesz).

Az első a vadiúj kooperatív mód, természetesen osztott képernyőn, két játékos számára. Így az eredeti történet minden küldetését teljesíthetjük. Igaz, a Halo ilyen téren nyújtott élményét nem tudja megközelíteni (túl szűkek és lineárisak a pályák ahhoz, hogy igazán lehessen taktikázni), de ha lehetőségünk van rá, akkor mindenképpen így vágjunk neki. Így többször fogunk lassulást észlelni, viszont a játékot is sokkal jobban fogjuk élvezni.

↘ Szóval te aludtál az ágyacskámban!



↘ Valami van a szemedben, de mindjárt kipiszkálom!





↗ Aha, tehát itt készül a majdani NDK-s sportolónők prototípusa is!



↗ Így kell szakszerűen elválasztani a sziámi ikreket





A többjátékos-mód lelke azonban mindenképpen Xbox Live-játék (habár lehet helyi hálón is játszani, arra is igazak az itt következők). Ehhez persze rendelkeznünk kell egy XBL-előfizetéssel (bővebben lásd februári számunkat), de ha ez megvan, akkor álmatlan éjszakáknak nézünk elébe... Így négy játékmód vár ránk, melyek közül messze a legnépszerűbb az Objective. Itt a két csapat (minden pályán és játékmódban a szövetségesek néznek szembe a tengelyhatalmakkal) mindegyikének megvan a maga célja, ezt kell teljesíteni. Ehhez a legtöbbet játszott pálya a Beach Invasion, itt például az amerikai srácok a partról indulnak, míg a németek egy hatalmas erődben ücsörögnek – természetesen a megfelelő mennyiségű, a tenger felé néző gépágyúval ellátva. A jenkik célja, hogy utat törjenek az erőd falán, majd jussanak el annak legmélyére, szerezzék meg a titkos dokumentumokat, és végül vigyék el azokat a rádióállomásra. A Stopwatch játékmód ennek a továbbfejlesztése: itt minden kör után helyet cserélnek a játékosok, és megpróbálják megdönteni a támadók legutóbbi idejét. Az Eliminationt máshol deathmatch néven ismerik: mindössze az a cél, hogy mindenkit leöljünk a másik csapatból (azzal az extrával, hogy itt mindenkinek csak egy élete van). És végül a Checkpoint, ahol néhány zászló feletti hatalomért megy a harc – amelyik csapat először vonja irányítása alá az összeset, nyert.

A Wolfensteinben igen nagy szerepe van az összedolgozásnak: egyenlő létszám esetén szinte mindig az a csapat veszít, amelyik tagjai "rambóznak", azaz egyedül, a többiekre nem figyelve szaladgálnak a pályán. Mindennek az alapja a kasztrendszer: amikor bekerülünk egy szerverre, ún. Spectator, azaz nézelődő üzemmódba kerülünk. Ily módon oda repülünk a pályán, ahová akarunk, megnézhetjük, hogy miként áll a harc – ha be akarunk kapcsolódni, be kell lépnünk az egyik csapatba, méghozzá valamilyen foglalkozást választva. Az egyszeri baka (Soldier) specialitása, hogy lecserélheti gépfegyverét (alapból mindenkinél van egy kés, egy pisztoly, pár gránát és egy gépfegyver). Választhat rakétavetőt, mesterlövész-puskát, gépágyút, lángszórót, vagy akár shotgunt is. Természetesen mindegyiknek megvan a hátránya is, meg kell fontolni, hogy az adott helyzethez melyik illik (ha egy szobát kell megvédeni, akkor a mozgásunkat lelassító Venom gépágyú ideális lehet, míg egy gyors ritmusú, támadó harcban egyenlő az öngyilkossággal). A szanitécek (Medic) életadó pakkokat tudnak átadni a többieknek – vagy akár maguknak –, sőt, egy kis fecskendővel felszerelve a magatehetetlen társaikat is fel tudják éleszteni (azon játékmódokban, ahol fel lehet támadni, minden 15. másodpercben – a szerver ezt átállíthatja – éled fel a saját bázisán az összes halott; frontsebészünk e ritmust kerülheti meg). A mérnök (Engineer) sokoldalú figura, megjavíthatja a robbanásnak áldozatul esett gépágyú-állásokat, és dinamitjával hatalmas robbanásokat okozhat – ez szükséges például az említett Beach Invasion pályán a fal áttöréséhez. A dinamitot egy kis célszerszámmal ki lehet élesíteni, és ha ez megtörtént, akkor fél perc múlva robban – hacsak nem hatástalanítja a másik csapat egyik mérnöke. A hadnagy (Lieutenant) egyrészt lőszerrel tömött csomagokkal segítheti csapatát, másrészt pedig egy füstöt eregető, gránátként hajítható jelzőkészülékkel légicsapást hívhat. Ez hatalmas területen pusztít – hatását csak úgy élhetjük túl, ha fedett helyre húzódunk (ezért aztán föld alatt semmi értelme nincs használni). A speciális képességeket nem használhatjuk nyakra-főre, a gyógycsomagok, lőszeres zsákok, illetve a katona tápos fegyvereinek használatához az is kell, hogy a képernyő jobb oldalán levő kis mércében legyen "nafta".

A játékkal megdöbbentően sokan játszanak, a folyamatosan frissülő statisztikák (melyek nem csak a megölt ellenfelek száma alapján osztályoznak, hanem hasznosság szerint is – például az orvos a feltámasztott társaiért is kap pontokat) szerint több, mint ötvenezren. Ennek megfelelően mindig találunk megfelelő szervert, akármilyen pályához fűlik a fogunk. A szervereket sebességük szerint színekkel jelzi a program: a zöld plecsnivel jelölt menetek teljesen folyamatosan futnak, és ugyanez a helyzet a sárgával jelöltek túlnyomó részével is. A vörös színnel jelöltek viszont nagyon szaggatnak, oda nincs értelme csatlakozni. Természetesen minden Xbox Live-jellemzőt támogat a program, a barát-listánkba bárkit behelyezhetünk, mi is készíthetünk szervert, új pályákat tölthetünk le, és persze beszélgethetünk is. Utóbbi messze a leghasznosabb, e nélkül a játék messze nem lenne ilyen élvezetes: mindenki folyamatosan dumál, az emberek segítik egymást és összehangolt támadásokat hajtanak végre – nincs annál jobb, mint amikor hatan-nyolcan összedolgoznak és három oldalról támadva érik el céljukat. A katonák lőnek, az orvosok gyógyítgatnak, a hadnagyok pedig lőszert osztanak (aki ilyesmit kíván, azt a könnyebbség kedvéért egy kis ikon is jelöli a feje felett). A Wolfenstein eddig messze a legjobb Xbox Live-játék!

Végszó

Bár az RtCW nem egy forradalmi játék, mindenképpen érdemes kipróbálni. Igaz, az egyjátékos-módja talán kicsit rövidebb (bár a hét új pálya azért sokat segített) és egysíkúbb (ebben viszont vita nem lehet), mint a Medal of Honor, de a kooperatív-mód, amely mindenki számára kihasználható már igencsak felé billenti a mérleget – arról nem is beszélve, hogy a MoH-ot már valószínűleg már mindenki végigjátszotta. Ha viszont lehetőséged lenne több Xboxot összekötve, vagy Xbox Live-on keresztül játszani, akkor ez a te programod! Így a játék egyszerűen megunhatatlan, és maradandó élményt nyújthat. A szavatosság magas pontja is ennek tudható be, csakúgy, mint a végleges 89%-os értékelés: akik nem tudják kihasználni a Wolf igazi erejét, azok számára kevésbé lesz vonzó; de még így is érdemes végigszaladni rajta!

Castor
castor@ipma.hu
Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE

- Nagyszerű hangulat
- Fantasztikus többjátékos-módok
- Sokat újítottak rajta a PC-s eredetihez képest

ELLENE

- Néha szaggat
- Nálunk kevesen tudják kipróbálni az Xbox Live-ot
- Túl sok a zombi

PEREPUTTY

- Halo
  Microsoft
- Medal of Honor: Frontline
  Electronic Arts
- RTCW: Tides of War
  Activision

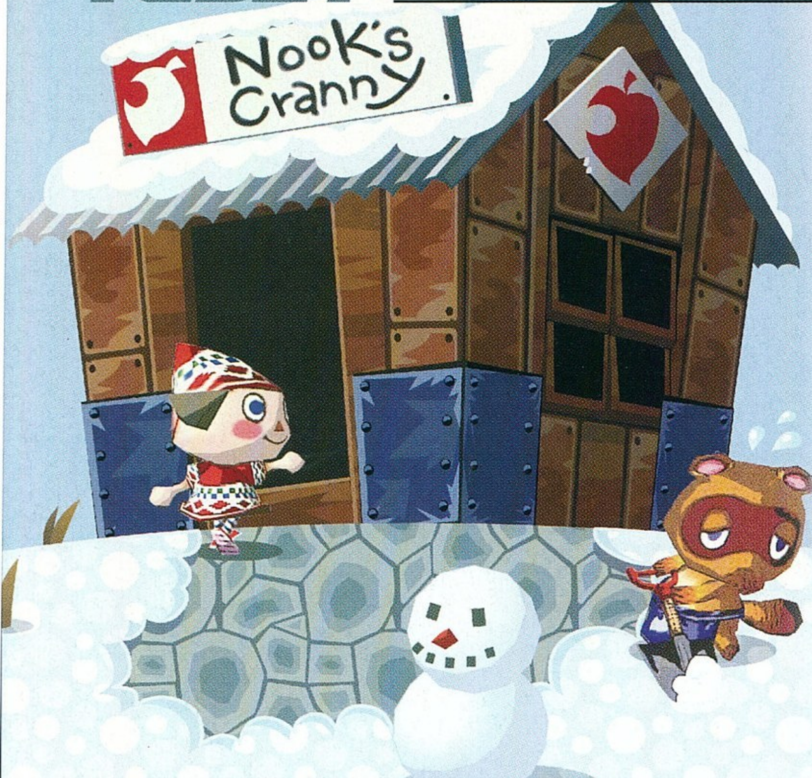
ÖSSZETEVŐK

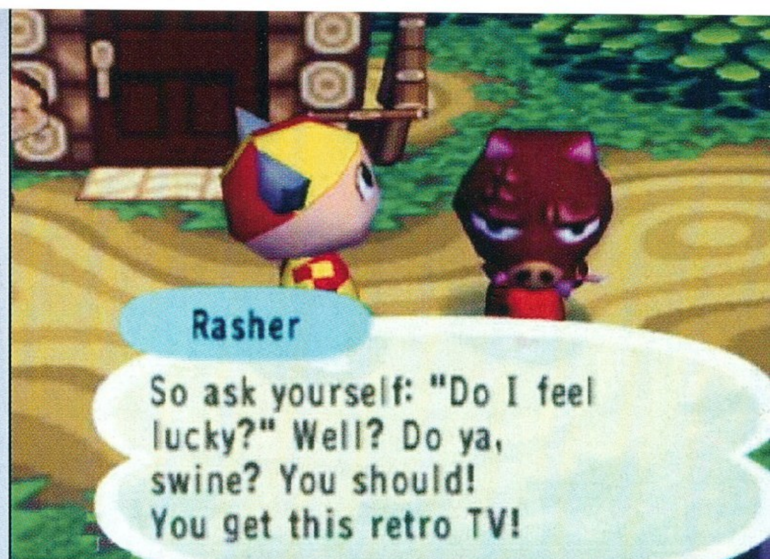
GRAFIKA	83
HANG	91
SZAVATOSSÁG	97

ÍTÉLET

89

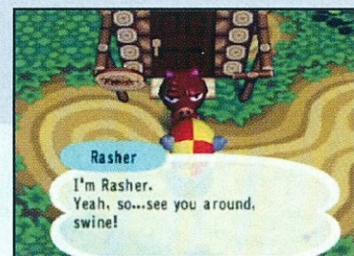
1-16 játékos NTSC games.activision.com DOLBY DIGITAL 5.1





↗ Egy Piszkos Harry utalás és a retro kifejezés egy mondatban. Állati!





■ **Egyértelmű bizonyíték: párhuzamos létsíkok igenis léteznek!**

ANIMAL CROSSING

TÍPUS ÉLET-SZIMULÁTOR **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NINTENDO **MEGJELENÉS** 2002.09.17. **NTSC**

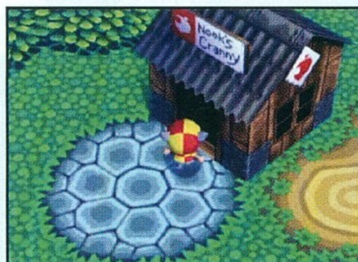
Grath nyomta a kezembe, mondván: neki nem kell, nem esete. Jómagam korábban kellemes kritikákat olvastam róla – nem láttam hát akadályát, hogy bevállaljam. A képek gyermeki bájjal és Nintendo-sziruppal leöntött, „alternatív" RPG-t ígértek abból a predesztinált fajtából, ami soha nem hagyhatja el Japánt; ám a hivatalos álláspont „kommunikációs játékot" emlegetett. Kíváncsian álltam elébe.

A 21., „információs évszázad" újságírójaként értelemszerűen az internet feltúrásával indítottam: mit lehet, és mit kell tudni a Doubutsu no mori+ (szó szerint: „Az állatok erdeje") előéletéről? Minden előzetes tudásom kimerült abban, hogy memorizáltam: a játék megjelent anno Nintendo 64-re is; igaz, csak Japánban – s a plusz utótag, okulva korábbi esetekből (Doshin) kellemetlen előérzettel töltött el. Egy Miyamoto-interjú sietett segítségemre, melyből kiderült: a szoftverrel azokat a japán családokat célozták meg, melyeknek tagjai annyira elfoglaltak, hogy egy virtuális „üzenőfalra" van szükségük. Apu és a gyerekek reggel elsöpörnek otthonról, napközben anyu játszik – üzeneteket hagy a gyerekeknek, esetleg apró figyelmességet, ajándékot is csatol hozzájuk. Délután elrohan bevásárolni, a kölykök közben hazaérnek a suliból, és a házi feladat után játszanak egy kicsit: válaszolnak anyunak, üzennek apunak. Este, mikor már mindenki alszik, hazatér az elcsigázott családfő is, bekapcsolja a Kockát, és nekiáll foglalkozni a családjával. Reggel kezdődik minden elölről, a kör teljes: innen a „kommunikációs játék" elnevezés.

Furcsán hangzik, de ez csupán a jéghegy csúcsa. Az Animal Crossingnak nincsen igazi célja – azon kívül, hogy éljünk benne. Hősünk (vagy hősnőnk) egy embergyerek, aki felnővén elhagyja a családi fészket, és a játék kezdetén kezdi meg önálló életét. Egy vonaton utazva megismerkedik Roverrel, a cicával, aki gyors úton lakást szerez neki (igaz, első feladata ennek törlesztése lesz), majd megérkezik a faluba, mely az otthona lesz. Pontosabban a MI otthonunk.

Hogy meddig és hogyan, az csak rajtunk múlik. A látszólagos idő valóságos: a falu élete úgy pereg, ahogy a GameCube belső órája ketyeg. Ha reggel van, a játékban is reggel van. Ha hétfő, a játékban is hétfő. Ha K.K. Slider, a csodálatos gitáros kutya azt mondja, csak szombat esténként jár erre, akkor méreget vehetünk rá, hogy nem fogunk belefutni a hét többi napján. A holnap, az HOLNAP. Kapcsold ki a játékot, élj a valóságban egy picit – holnap találkozunk. Ez egy virtuális világ, valahol félúton Simsville és Vice City között. De ellentétben Wright és a DMA zseniális alapsémájából kinőtt játékkal, nem zaklatja sem a fogyasztói társadalom, sem a bűnözés. Elég néhány óra, s az Animal Crossing megszűnik „kódnak" vagy „szoftvernek" lenni, s egy mágikus univerzummá transzformálódik. Békés környezet, barátságos lakók, idillikus élet – ahol bármit megtehetünk.

Én otthont teremtettem. A törlesztést egyszerűen oldottuk meg: dolgozni fogok Tom Nook, a mosómedve boltjában. A gyors beilleszkedés nem volt probléma – hamarosan

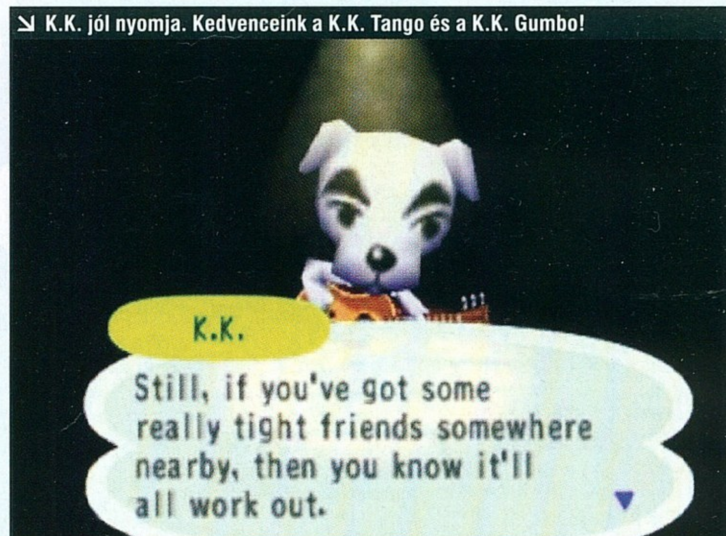








↘ K.K. jól nyomja. Kedvenceink a K.K. Tango és a K.K. Gumbo!




↗ Gondolom az ürge mindent a Boci akcióin szedett össze...










↗ A paleontológiai tárlat. Itt majd' minden retro.

megismertem a szomszédságot is, köztük legjobb cimborámat, Bluebeart. Az állatok kedvesek, és gyorsan a szívükbe zártak: az egyik egy öreg kanapéval segített ki, a másik megunt szőnyegét ajándékozta nekem. Azóta is jól megvagyunk. Néha átugrom focizni Azizhoz, az oroszlánhoz, vagy felkapom az ásót, és kincskereső körútra indulok – Bluebear mindig elás valahol a kedvemért valami apróságot. Iszonyú jó arc.

Üzenetet rögzítettem. Minden ház előtt egy totemhez hasonló szobor, ún. gyroid áll. A sajátomnál menthetek, üzenetet rögzíthetek arra az esetre, ha cimborám nem találna otthon, vagy tárgyakat állíthatok ki három kategóriában: megtekinthető, ingyen elvihető, vagy megvásárolható. Megunt tárgyaimat persze a szeméttelepre is hányhatom – mások is hasonlóan cselekszenek, lerakva ezzel a guberálás nagyra becsült lehetőségének alapjait.

Horgásztam. Vettem egy pecabotot Tomtól, kimentem a folyóhoz, és csendesen megőrültem. A játékban csaknem félszáz (!) halfaj él. Időnként horgászversenyt is rendeznek nálunk – mikor milyet. A legtöbb ilyen persze specializált: a mi falunkban jelenleg sügérfogó torna folyik, melyen kizárólag sügérrel lehet nevezni. A halakat lemérettethetem a versenybírónál; de el is adhatom, vagy akár oda is ajándékozhatom a helyi múzeumnak. Entomológiai kutatásokat is végeztem. A lepkehálóval begyűjtött rovarokból gyönyörű kiállítást rendeztünk – ha eljössz a falunkba, magad is megtekintheted.

Mert mondanom sem kell, te is eljöhetsz a falunkba. Jómagam is kirándultam. A szerkesztőség memóriakártyáján kezdtem a játékot, ám egy játék elmentett állása megtölt egy teljes kártyát. Mikor kiballagtam a vasútállomásra, a vasutas majom kedvesen közölte: persze, el tudok utazni, csak csusszantsak egy kártyát a B slotba. Más nem lévén a kezem ügyében, beraktam azt a kártyát, amit a játékhoz adnak ajándékba – s csodát láttam: Grath elmentett faluja jelent meg úti célként, ahová azonnal el is látogattam. Nagyjából olyan falu volt, mint az, ahol én lakom – ám mivel a játék minden kezdéskor más helyszínt generál, radikálisan más is. Bár ugyanúgy voltak alapépületei: posta, szemétlerakó, világítótorony, rév – más alaprajza volt az erdőnek. Másféle portékát kínált a falu kicsiny boltja (itt vettem a tatamimat és egy remek pólót is). Más állatok lakták és egy más ember: Grath (értelemszerűen nem volt otthon: csak a gyroidjával beszéltem). Mivel a fákon más gyümölcsök teremtek (nálunk almák, itt körték), teleszüreteltem a hátizsákomat. Mekkora meglepetés ért, mikor hazatérvén ötszörös áron tudtam eladni az importot! Visszaemlékezvén gyermekkorom Elite-élményeire (újoncok kedvéért: az egy hasonlóan szabad játék volt az űrben, s lehetett kereskedni is), azonnal rendszeresítettem ezt a libikókát, és sikerült még aznap letörlesztenem a mosómedvének házam adósságát. Mondanom sem kell: azonnal átépítésbe kezdtünk: hisz akinek ilyen jól megy, nem lakhat egy kalyibában. Ma jól menő bizniszt futtatok – többet ésszel, mint kitartással –, hoztam néhány körtefapalántát, és a házam mögött termesztem a nálunk ritka gyümölcsöt.

Nem hittem el. Drótpostát küldtem Grathnek a valóságban, ő pedig nevetett. Pedig egyszerű, bájos történet: levelet kaptam a falunkban lakó pingvintől, aki nemes egyszerűséggel közölte, hogy bár bírta a búrámat, a mai nappal ő bizony fogja magát, és elköltözik. Hogy hová tűnt a faluból? Ez a csattanó: Grath falujába. Felpattantam a vonatra, meglátogattam: ott volt – vett egy házat, beköltözött, s örült neki, hogy meglátogattam. Régi háza még egy darabig elha-



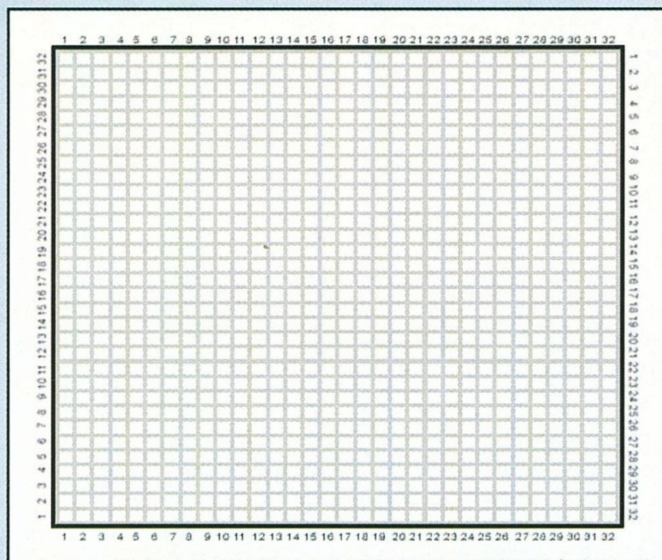

↘ Na de kislány, mit akar azzal a lapáttal?







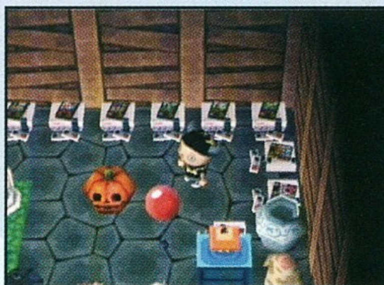




↗ Csak fénymásold le ezt az oldalt, és már tervezhetsz is kedvedre









gyatottan állt, majd beköltözött egy csavargó kandúr... az Animal Crossing olyan, mint egy MMORPG, csak offline. Végtelenül kiterjeszthető, kizárólag valódi világban élő barátaink száma szabhat neki határt. Ahány memóriakártya, annyi falu. Ahány csatlakoztatott GBA, annyi új szigetre tudunk ellátogatni a mókás révésszel.

Kódok. Bizony, kódok, melyekkel tárgyakat tudunk küldeni barátainknak. Beszéljünk a boltossal, adjuk meg neki barátunk és falujának nevét, nevezzük meg az átküldeni kívánt tárgyat, és kapunk egy 24-jegyű kódot, melyet akár egy darab papiroson is átadhatunk neki. Mikor cimboránk ellátogat az ő boltjába, a kódot megadva igényelheti a küldeményt. Mondjuk egy dögös, saját tervezésű pólót. (Egy miniatűr rajzolóprogrammal tudunk saját mintákat kreálni esernyőre, ruhára stb.) Egy vagány faliórát. Esetleg – ahogyan azt hamarosan látni fogjuk – egy videojátékot. Az egyes világok elemei jótékony vírusként terjedhetnek faluról falura, megújítva az egyébként is állandóan megújulót. Zseniális! Míg a Sony és a Microsoft elkeseredetten kelnek birokra az online arénában, a Nintendonál fél kézzel új zsánert teremtettek: egy internetet nélkülöző perszisztens világot.



Figyeltem. A napszakok valóban változnak. Szépen lassan lemegy a nap, a bolt bezár, az állatok szépen elálmosodnak, és ágyba bújnak. Van, aki sokáig fenn van: bagoly barátom persze elsősorban éjjel. A nyári éjszaka a rovaroké: ha sokáig ácsorgunk egy helyben, hamarosan érkezik a jól ismert zümmögés: szúnyogok! (Meg is csípnek; viszket is.) Esőben előkerülnek az esernyők, és jobban kapnak a halak. Tavasz, nyár, ősz és tél váltják egymást – az erdőben MINDIG történik valami. Versenyek, események, ünnepek és fesztiválok. Hagyományosan, vagy látszólag véletlenszerűen: mindegy. Ha nem történik semmi, akkor is történik valami: tegnap este egy hobó tigris vert sátrat a házam mögötti tisztáson. Pecázott, aztán meghívott magához vacsorázni – beszélgettünk, kártyáztunk (elnyerte az egyik régi kárpitomat). Ma nyoma sincs. Szedte a sátorfát, és eltűnt.

Feladtam. Persze csak a játékelemek végtelennek tűnő tengerének ismertetését. Egy teljes újságot meg lehetne tölteni az élményekkel – és a speciális dolgokról még nem is értekeztem volna. Nem bírtam magammal, mindenáron látni akartam a klasszikus, 8 bites NES-játékokat, melyekből rengeteg akad a játékban (egyes források szerint magában az alapjátékban rögtön van vagy 30 – de újabbakat és újabbakat szerezhetünk a játékhoz vásárolt kártyákkal is, melyeket az e-Reader segítségével olvashatunk be). Utalást találtam rá, hogy ezeket ajándékba is kaphatjuk, mondjuk karácsonyra. Nosza, máris átállítottam a gép belső óráját, ám örömöm korai volt: Santa helyett Mr. Resetti fogadott, a játékban végrehajtott csalások leleplezéséért felelős vakondok. Mélyen fel volt háborodva, per se („A ti világotokon sincs reset gomb, ha nem tévedek! Szép is volna, egyszerűen meg nem történtté tenni azt, ami nincs inyünkre!"), és ami a legviccesebb: minden egyes reset alkalmával jobban és jobban sikerült őt felbőszítenem. Egy idő után már bátyját, Don Resettit küldte, aki a szicíliaiak hűvös kedvességével biztosított róla: nagyon megbánom, hogy a gutaütés mezsgyéjére sodortam öccsét, Sonnyt. („Fiam, a Resettik nem lelkesednek a resetelésért. Káros lehet az egészségedre... ha érted, mire célzok...") Egy idő után Resetti már igencsak bedurvul, mondhatnók egyenesen vulgáris. „Hamarabb fogod feladni, mint én!" üvöltötte cirka a huszadik reset környékén, s igaza lett: Kozival durván két óra Resettin való röhögés után feladtuk: az olasz vakond mindig megjelent, és mindig mást vágott a fejünkhöz. Hihetetlen, mi mindent pakoltak ebbe a játékba a fejlesztők! (Hogy a történet kerek legyen: az Excitebike c. NES játékot végül sikerült beszereznünk egy internetes kód segítségével – de a lista szerint van itt minden, Donkey Kongtól Super Marion át egészen az első Zeldáig).

Adagoltam. Napi húsz perc bőven elég ebből a játékból. Húsz perc alatt el lehet végezni minden teendőt, sürgetni senki nem sürget sem idő, sem pontszám, sem végcél. Valahol megértettem kollégámat. Valószínűleg rávetette magát, és játszani akarta, játszani, játszani. Esetleg VÉGIGjátszani. A Crossingban azonban egyszerűen csak élni kell. Dobok nektek egy halhatatlan mondatot: örülni kellemes érzés.

Felnőni ellenben csalfa dolog. Az ember azon kapja magát, hogy átlapozza az olyan cikkeket, mint ez – kizárólag azért, mert a képek nem „felnőttséget" sugallnak. Mindenkit biztosítok róla: ez a játék legalább annyi örömet képes szerezni egy szülőnek, mint gyermekének. Sőt: ez a játék tökéletes szórakozás egy „szinglinek" is. (*P*ba már, Reiker! Mondtam, hogy fejezd már be a női magazinok olvasgatását, ahonnan ezeket a kifejezéseket tanulod! :o) – Spot*) Bár az Animal Crossingban nem kell gonosz idegeneket ólommal útbaigazítani a Purgatóriumba, nem muszáj démonokkal küzdeni térdig vérben és kloákában gázolva, nem lehet elütni a kurvákat használatbavétel után, vagy ellenséges katonák mögé osonni fojtózsineggel, s nincs benne értelmetlen erőszak sem; mégis, valami másban ez a játék lélegzetelállítóan jó. Az a valami más pedig nemes egyszerűséggel: a kreativitás szabadsága.

A régi játékok iránti palástolatlan vonzódásom miatt belső poén nálunk, hogy én a múltban élek. A srácok nem is sejtik, milyen közel járnak a valósághoz: igen, a saját múltamban élek. De nincs kedvem trendek, elvárások, vagy akár a negatív társadalmi megítélés miatt felnőni – ez a játék pedig egy régi ismerőssel hozott össze ismét – önmagammal. Igyekszem hát neki meghálálni.

Reiker
reiker@ipma.hu

MELLETTE

- Évekre rúgó játékidő
- Végtelenül variálható
- Tökéletesen állat- és emberbarát

ELLENE

- Egyelőre kizárólag NTSC változata van
- Nincs e-Reader Európában
- Az embert így 30 körül hülyének nézik a kollégái

PEREPUTTY

- Animal Crossing *Nintendo*
- Harvest Moon *Natsume*
- The Sims *Electronic Arts*

1 játékos | NTSC | www.animal-crossing.com | SZTEREÓ

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	61
HANG	87
SZAVATOSSÁG	98

ÍTÉLET

96



↗ Johann Sebastian Tex: Kétkezes etűd géppisztolyra



■ Vigyázz a hátsómra!

BRUTE FORCE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DIGITAL ANVIL **MEGJELENÉS** 2003.05.28. **NTSC** 2003.06.20. **PAL**

A harcedzett játékosok egyértelműen mind azt vallják, hogy az Xbox-fronton az elitegységet a Halo-katonák testesítik meg. Nem kevesen várják tehát, hogy ismét háborúba indulhassanak a Halo 2-ben, addig is pedig keresik a kihívásokat a hasonló típusú játékokban, amiből... hát nem sok van – főleg ha a minőségi mércét is figyelembe vesszük. Az egyik legesélyesebb jelölt erre a megtisztelő feladatra most a Brute Force: attól függetlenül, hogy külső nézetből láthatjuk a katonánkat, az irányítás és a játék szabályai egy FPS mintájára alakulnak, s csapatmunkára támaszkodó, remek akciót ígér a játék.

A történet 2340-ben játszódik. Az emberiség már sok-sok éve kiterjesztette a hatalmát a világűrre, és már több mint 50 naprendszer van kolonizálva. A terjeszkedés során idegen civilizációk is fel lettek fedezve, de ennek ellenére soha nem volt veszélyben az emberek domináns szerepe a bolygóközi Konföderáció kormányában. Valaki (vagy valakik) azonban ezen most változtatni kívánnak: egy veszélyes szekta, a Sword of Shadoon lázadást szít a kormány ellen. Ha pedig ez önmagában nem lenne elég, még egyéb baljós eseményekről is naponta érkeznek hírek: emberi mutánsok a Konföderáció legfontosabb energia-lelőhelyén, a Caspian bolygón ipari létesítményeket rombolnak le, a Ferixen pedig, ahol a Szövetséggel baráti viszonyban álló Feral nép lakik, egyes törzsek egy ősi istenség visszatérésére várnak, és állítólag idegen eredetű fegyver birtokába jutottak. A független Ulysses rendszerben így kialakult kényes politikai helyzet azonnali felderítést igényel, de úgy, hogy a Konföderáció neve közvetlenül ne kerüljön hírbe – szóval reguláris katonai erő felvonultatásáról szó sem lehet. Helyette "nyers erő", azaz a Brute Force kommandó kerül bevetésre.

Jelentés a harctérről

A Brute Force annyiban kétségtelenül a Halot idézi, hogy sosem egy-egy magányos katonát irányítunk, hanem mindig egy harci cselekmény közepén találjuk magunkat, ahol nemcsak a saját bőrünkre kell vigyázni. Figyelnünk kell, mi a feladat, s annak megfelelően kell együttműködnünk a velünk szövetséges erőkkel. Rádióadások és a radarunk tudatják velünk az aktuális feladatokat, de a feledékenyek kedvéért egy "célpontok" képernyő is behívható, amin folyamatosan nyilván van tartva, mi az, amit már megtettünk, és mit várnak még el a csapattól. A radar a szokásos módon működik: a zöld pontok a szövetséges katonákat jelölik, a pirosak az ellenséget, a sárgák pedig a küldetés szempontjából fontos dolgokat, ami lehet egy személy, vagy egy objektum, elvégre a küldetések több részfeladatból (fejezetekből) állnak. Van úgy, hogy mondjuk egy lebukott kémet kell megvédenünk, máshol meg egy terroristabázis totális felszámolása a feladatunk, ahol a személyi állományon kívül a műszaki felszerelést is el kell tüntetnünk. A tájékozódás mindenesetre mindig egyértelmű: ott van dolgunk, ahol a következő sárga jelzést látjuk.

A második dolog, ami miatt dicséretet érdemel a Brute Force, az ellenségeink intelligenciája. Bár az első pálya száműzött feraljai (dinó-szerű lények) még nem nagyon törődnek a saját testi épségükkel, később a Seer idegenek (nagyfejű ufonauták), vagy a korrupt katonák már jól ismerik a hadviselés alapszabályait. Tisztában vannak vele, hogy









↘ A mutáns észre se veszi, és már meghalt





↗ Flint szeme messze lát és a puskája is messze lő

BRUTUS

FAJA: FERAL
BEOSZTÁSA: ROHAMKATONA

Egy másik civilizáció szülötteként Brutus rendkívüli képessége, hogy meg tudja idézni a feral istenség, Vengar szellemét. Ilyenkor a terepet egy szűrőn keresztül, fakóbban és elmosódottan látja (látjuk), amitől élesen elütnek a vörösen megjelenő élő testek – ködben és sötétben ez kivételesen hasznos. Áltszellemült állapotban ráadásul Brutus kevésbé sérül, sőt folyamatosan gyógyul – ha letérdelünk, nem is kell elsősegélycsomag. Csaknem teljes speckócsíkkal el is szívhatja az ellenség energiáját (négykézláb beléjük rohanva), jóllehet ez sajnos neki is súlyos energiaveszteséget okoz.

fedezék mögül érdemes tüzelni, úgyhogy ha egy fa, vagy bármi más van a terepen, azt igyekeznek kihasználni. Ugyanakkor ha az orvlövészeket gránáttal próbáljuk kifüstölni a vackukból, gyakran felkiáltanak, amint megpillantják a küldeményt, jelezve a kollégáknak, hogy gyorsan álljanak odébb. A bolygóközi háború talán legizgalmasabb vonása, hogy ahány planéta, annyi különböző ellenfél. Mutánsok táborába hatolva Molotov-koktélokat kapunk a nyakunkba, és mindenünnen öngyilkos merénylők rohannak felénk, akik önmagukkal együtt gyújtanak fel minket. A Seer idegenek jóval kifinomultabb módszereket használnak, s ide-oda teleportálgatnak az energiaoszlopaik között, amiket ebből adódóan célszerű felrobbantani. Okosan kell küzdeni továbbá azért is, mert a találati zónákat is intelligensen "számolja" a játék. Két fontos alapigazság: a fejlövés mindig beválik, a rakétákkal pedig a földre érdemes célozni, mert még mindig jobb, ha az áldozat mellett robbantunk, mintha elhúz mellette a rakéta.

A játék legelején Texet, a Ramboról (vagy még inkább Duke Nukemről) mintázott fickót irányítjuk, aki önmagában is elegendő egy egész hadsereg eltakarítására, azonban a kommandónk nem egyszemélyes – és itt jön a csapatmunka lényege! A bemelegítő küldetésben mindjárt kiszabadíthatjuk Brutust, s ezzel egy Feral társsal gazdagodunk, akivel együtt mehetünk tovább mutánsokat irtani, a későbbi küldetésekben pedig még két lányka is csatlakozik a fiúkhoz. A karakterek mindegyike más téren jeleskedik, s ezt személyesen is tapasztalhatjuk, hiszen bármikor váltogathatunk közöttük. Míg Tex specialitása a dupla tűzerő, addig Brutus révületbe tud kerülni felfokozott érzékekkel, Hawk láthatatlan felderítőként lehet a team segítségére, Flint cyborg szemei pedig automatikusan felkutatják az ellenséget, ezért ő a legjobb mesterlövész. A felsorolt trükkök bevetése speciális erőt (stamina) igényel, ami menet közben folyamatosan töltődik, de ha letérdelve megpihenünk, úgy az átlagosnál gyorsabban is regenerálódhatunk.

Amikor már valóban egy csapatot irányítunk, onnantól parancsokat is osztogathatunk. A csapatmunka a lehető legpraktikusabban lett megoldva: a D-pad irányaival egyrészt karaktert válthatunk, másrészt – hosszabban lenyomva egy adott karakterhez tartozó irányt – behívhatjuk a parancsmenüt. Ha nem csak egy embernek szeretnénk utasítást adni, úgy szintén a D-paddal rábökhetünk még másik irányokra is, s ezzel akár az egész csapatot is kijelölhetjük, majd a színes gombokkal négyféle dologra kérhetjük meg a többieket: adott állápont őrzésére, támadásra ellenség észlelésekor, a saját karakterünk fedezésre, és egy adott pont elfoglalására – utóbbi esetben egy háromszöget irányítva mutathatunk rá a kívánt helyre. A radarunk körül láthatjuk, hogy melyik pofának milyen utasítást adtunk legutóbb: a sárga jelzés egy álláspont tartására utal, a piros azt, hogy az illető támad, a zöld pedig azt, hogy minket fedez. A karaktereink közül Brutus életének védelmezése a kiszabadítása után még létfontosságú, azonban később, amikor már levették a DNS mintáját, már nyugodtan elpatkolhat, mint ahogy egyébként az összes többi kommandósunk. A veszteség ugyanis korántsem pótolhatatlan...

Van másik!

Az emberélet a legdrágább? Egy frászt. Dolly bárány óta sok év telt el, úgyhogy mindössze 3000$-ba kerül egy harcos újraklónozása, aki a "futószalagról" egyenest mehet a harctérre. Józan paraszti ésszel azt gondolná az ember, hogy akkor ott van a játék vége, amikor kiürül a kassza, de ez nem így van. Úgy tűnik, hitelezői is vannak a csapatnak, mert lemehet mínuszba is az egyenlegünk – persze ez azt jelenti, hogy a bénaságunk határtalan. A pénz tehát a pontszám szerepét tölti be, és semmi mást. A játék designerei nyilván Schwarzenegger "Hatodik Napon" című eposzából is merítettek ötletet, mert a gyártási költségek jelentősen lecsökkennek, ha sikerül visszaszereznünk az elhullott katonánk memóriachipjét – ez ugyebár "elég közeli" rokonságot mutat a fent említett sci-fi "syncordiájával". A klónozásos móka egy érdekes bónuszként is jelen van a játékban: a játék 18 küldetésének mindegyikénél van valahol egy félreeső hely, ahol el van rejtve (bár nem túlságosan) egy DNS-tartály, s így összesen 16 karaktert válhat még klónozhatóvá (kettőt két küldetésnél is fel lehet venni), akiket azután a deathmatch módoknál lehet bevetni.

A klónozáson kívül egyébként másra nem igazán kell költeni, ezért a Brute Force kommandó munkája normális esetben maximálisan nyereséges. Fegyverekre például egyáltalán nem kell pénzt szánnunk. A hullák sajnos elég hamar eltűnnek, ami esztétikailag nem a legszebb, viszont az nagyon szép tőlük, hogy otthagyják a cuccaikat. A Brute Force-ban – csakúgy mint a Haloban – egyszerre két fegyver lehet egy karakternél (a legtöbb extra figuránál csupán egy), s azok között váltogathatunk, illetve lecserélhetjük őket. Amennyiben olyan fegyvert találunk, amit az adott szereplő tud kezelni, akkor azt kék kör jelöli, s az X folyamatos nyomva tartásával vehetjük fel. Hátránya ennek a megoldásnak, hogy néha kénytelenek vagyunk egy frankó fegyvert egy gyengébbre lecserélni, mert kiürült a tár, aztán meg pár lépéssel arrébb pont ahhoz találunk lőszert. Igaz, a "gyengébb" helyett talán inkább a "kevésbé

TEX

FAJA: EMBER
BEOSZTÁSA: KOMMANDÓS

Tex a csapat katonai "szakértője". A szakértelme természetesen a fegyverekre vonatkozik: ha valahol hatástalanítani kell egy aknát, vagy akár egy bonyolultabb robbanó szerkezetet, akkor ő a mi emberünk. Speciális képességénél, a bevadult "berserk" módnál is a kommandós ismereteire támaszkodik, hiszen ilyenkor mindkét puskáját egyszerre használhatja. A speckója alkalmazásakor sajnos újratölteni nem tud, ugyanakkor újabb képessége, hogy a nem használt fegyvert mindig megtölti. Egy kis Duke Nukem-feeling lengi be a karakterét: ő a legizmosabb fickó az egész játékban, és sajátos orgánumán ő is előszeretettel becsmérli a legyőzötteket. Megveti a könnyű fegyvereket is: előbb hajít egy pisztolyt az ellenség képébe, mint hogy elsüsse.





↘ Ahol Tex őrjöngeni kezd, kő kövön nem marad



↘ Gránátot az orvlövész fészkébe!



↗ Ez a rossz arcú fickó lenne a nagyfőnök?







FLINT

FAJA: CYBORG
BEOSZTÁSA: MESTERLÖVÉSZ

Amennyiben mesterlövészre van szükségünk, Flintet ajánlott használni. A puskáját ugyan mások is fel tudják venni, viszont neki megvan az a speciális képessége, hogy különleges szemével automatikusan "kiszúrja" az ellenséget, és jobban rá is tud közelíteni a célpontra. Nincs más dolgunk tehát, mint a magas fű vagy épp egy szikla takarásából szépen végignézni a horizonton, és egyesével leszedni a távolból az ellenséget. Amikor a vállához emelve tartja a puskáját, újratölteni nem tud, és ha kiürült a tára, úgy "kilép" a speciális módból. A cyborg mibenlétének másik előnye, hogy oxigénre nincs szüksége, tehát gáztámadás esetén is lehet vele nyomulni. A gyengébbik nem képviselőjeként amúgy – mint Hawk – ő sem szokott hősködni.

kedvelt" lenne a helyes jelző, mert a fegyverek hatásfokát remekül belőtték az alkotók. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. A távcsővel is felszerelt mesterlövészpuska halálos, de persze közelharchoz alkalmatlan; Tex akár két bivalyerős gyorstüzelővel irthatja az ellent, amelyekben azonban sűrűn kell tárat cserélni; az energiafegyver pedig nem valami izmos, de legalább folyamatosan töltődik, amikor pihentetjük. Csak pisztolyból hatfajta létezik, puskából tizenkét típust számolhatunk össze, aztán van kilenc különböző gépágyú/rakétavető, és robbanó szerkezetekből is van hét. Tárgyakat használni a játékban nem igazán kell, ezért az egyéb kellékeket illetően jobbára csak gyógyító dolgokról beszélhetünk: a ferixi gyümölcsök befalásával, vagy bizonyos "pszicho-rubinok" felvételével azonnal jobban érezhetjük magunkat, fontosabbak azonban az elsősegélycsomagok, amiket tartalékolhatunk a kényes helyzetekre. Csak nehogy elfelejtsük őket a kritikus pillanatban használni, merthogy az elsősegélycsomagok ugyanolyan tárgyként szerepelnek a játékban, mint a különböző gránátok és egyéb fegyverek, ergo elő kell keresnünk, majd a másodlagos tűzzel használnunk őket.

Azért nem egy Halo

Annak ellenére, hogy elvétve kis lelassulás tapasztalható a sűrűbb csatákban, a Brute Force grafikája és hangzása garantálja, hogy a tűzharcok hatására rendesen felpumpálódik bennünk az adrenalin. A terep hol szebb, hol kietlenebb, de még az idegenek sivár bolygóján is vannak megrongálható dolgok, s kristályképződményeket robbantanak szét a félrement lövedékek, miközben a körülöttünk megpattanó lövedékek zaja már amúgy is veszélyérzetet ad. A zene sajnos háttérbe szorult, ami alighanem annak köszönhető, hogy nem árt, ha halljuk a többieket. Amennyiben felforrósodik körülöttünk a levegő, a társaink mindig figyelmeztetnek minket a kényes helyzetekre – jóllehet gyakrabban hallhatjuk őket gúnyos kommentárokat eregetni, amelyek az ellenség igyekezetét figyelembe véve elég viccesen hatnak.

Az ellenfeleink viselkedésén jól látható az elszántság: rohamoznak, néha egy-egy bekapott találattól elterülnek, ami azonban nem mindig jelenti a halálukat, s ilyenkor azonnal feltápászkodnak, majd folytatják, ahol abbahagyták. A mozgások szép lendületesek, például mindig az éppen folyamatban lévő cselekvéshez igazodva terülnek el a telibe kapott áldozatok. Az elernyedt testek bukfenceznek, mint valami rongybabák, s az engine szemlátomást a fegyverünk erejét és az áldozat mozgásának a sebességét is belekalkulálja az esésbe. Szabványos halálozásról már csak azért sem lehet szó, mert arra is gondosan ügyeltek, hogy a holttestek beleütközzenek a tereptárgyakba: frankón ülve marad az, aki mondjuk egy fal tövében esett össze.

Mivel a készítők célja az volt, hogy a játékban ne csak a csapatmunkával ügyeskedők, hanem a nyers erőt preferálók is jól érezzék magukat, azt némi keserű szájízzel kell tudomásul vennünk, hogy talán túl sokat markoltak, de keveset fogtak. Valóban összehangolt akciókat lehet irányítani, de mivel nem muszáj, a legtöbben aligha veszik a fáradságot, s ez esetben a csapatmunka abban merül ki, hogy a lestrapált karakterünket a háttérbe irányítjuk, s választunk helyette egy egészségesebbet. De fel a fejjel! A játékba bármikor bárki becsatlakozhat, illetve kiléphet (ez nagyon jó megoldás), és multiplayer módban már a fent említett kis szépséghiba szóba sem jöhet. Teljesen más élmény, amikor a csapattársak tudatosan megosztják a munkát: az egyik megy előre, míg a másik fedezi, az egyik felderít, míg a másik tarol. Sőt egy harmadik akár mesterlövészként is besegíthet, végtére is akár mind a négy karaktert játékos irányíthatja. Mindenki talál magának testhezálló feladatot, és a stílusához illő figurát. A kooperálás mellett persze egymást is lehet gyilkolni: ehhez külön deathmatch mód, csapatban játszható deathmatch mód, és hozzájuk arénák készültek. Csak az a baj, hogy a multiplayer arénák közönséges ellenfelek híján kicsit unalmasak, túl is méretezték őket, úgyhogy gyakorlatilag az ellenfél megkeresése komolyabb kihívás, mint végül a puskavégre kapása. Online játék nincs, mindössze letölthető pályák szerepelnek az ígéretek között, lehetséges viszont nyolcjátékos system-link – de hát az ehhez szükséges műszaki háttér ugyebár nem sok játékosnál van meg. Összegezve tehát megvan a manapság kötelező játékmódok nagy része, de csak egy az, ami igazán élvezetes: a kooperatív, többjátékos hadjárat. Ez az, amitől a Halohoz fogható a játék. Kár, hogy miután végigvittük a 18 küldetést, szépen el is felejthetjük az egészet, vagy legalábbis várhatunk a letölthető hadjáratokra.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



HAWK

FAJA: EMBER
BEOSZTÁSA: FELDERÍTŐ

Hawk egy műszaki zseni. Néhol találhatunk számítógépeket, és vele átprogramozhatjuk vagy kikapcsolhatjukazellenségautomata ágyúit, illetve a riasztásokat előidéző érzékelőket. Specialitása a láthatatlanná válás, aminek alkalmazásával ő a legkiválóbb felderítő. Ilyenkor még a lépteit sem hallani, s amennyiben nem használunk fegyvert, úgy igen hosszú ideig képes eltűnni. Lőfegyver bevetése helyett inkább a spéci pengéje ajánlott, amivel szép csöndben felszeletel bárkit, aki az útjába kerül. Ezt leszámítva elég gyenge, vagy legalábbis óvatosan harcoló karakter – elvégre mégiscsak nőből van. Kevés a páncélzata és csak könnyebb fegyvereket tud magával vinni.



↘ A mutánsok ereiben sav csörgedezik



↘ Brutusszal a sötétben is tökéletesen látunk

MELLETTE

- Többjátékos módban Halo-közli élmény
- Csapatmunka jól kitalált karakterekkel
- Intelligens ellenség

ELLENE

- Egyjátékos módban kicsit unalmas
- A csapatklónozás miatt túl könnyű végigvinni
- Nudli sztori

PEREPUTTY

- Halo — *Microsoft*
- Tom Clancy's Ghost Recon — *Ubi Soft*
- Brute Force — *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	73
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET

80

1-4 játékos NTSC www.xbox.com/bruteforce/ DOLBY DIGITAL 5.1



↗ A srác az égiek segítségét kéri, hogy tovább gyalázhasson











Ha feltenném a kérdést, hogy mi a közös a PS2 és a tenisz szavakban, nagy valószínűséggel mindenki a SEGA Virtua Tennis 2-jét (avagy SEGA Sports Tennisét) adná rá válaszként. Teszem hozzá: teljes joggal, mert ez a helyes (sőt, szinte az egyetlen helyes) felelet – és bár alig-alig lehet észrevenni a különbséget az eredeti Dreamcast-játék és a későbbi PS2-port között, az a program mégis úgy jó, ahogy van. Érdekes, hogy a játékstílust kultiváló kiadók és fejlesztők inkább japánok (elég felhozni példának a SEGA-Namco-Konami triót), noha tradícióiból adódóan a sport leginkább az USA-ban, Európában és Ausztráliában népszerű (lásd a Grand Slamek helyszíneit). Ebből a szempontból az NGT kifejezetten unikum: a Carapace nevű francia fejlesztőcsoport követte el, kiadót keresve sem nem mozdultak ki a gallok földjéről, maradtak a Wanadoo-nál, és még a megjelenés időzítése is jól sikerült – pontosan egy jó héttel az idei Roland Garros francia nyílt teniszbajnokság előtt dobták piacra.

A franciázásnak ezennel vége – nézzük mit kínál számunkra a program! Húzzunk elő a zsebünkből, és ültessünk arcunkra egy erőteljes mosolyt, mert hét különböző játékmódnak futhatunk neki, ami a legtöbb az eddigi PS2-re készült teniszprogramok közt. Gyakorlásnál (Tutorial) tulajdonképpen a három szokásos mozgássort sajátíthatjuk el (szerválás, röpte és alapvonaljáték), mindezt három nehézségi szinten, meglepő módon a legjobb eredmények felkerülnek egy toplistára. A szimpla meccs (Exhibition) önmagáért beszél, egyesben és párosban is játszhatunk, a meccs körülményeit illetően minden beállítható. A tornának (Tournament) két típusa van, az egyik (Cup) egyenes kieséses verseny nyolc indulóval, a másik esetben (Championship) pedig négy versenyző játszik egymással körmérkőzéseket, és így alakul ki a győztes személye – mindkét esetben paraméterezhetünk mindent, amit csak szeretnénk. Az Arcade-en sem kell sokat rágódni: négy meccs vár ránk, sikeres befejezés esetén különféle bónuszokat nyerhetünk (például új mezek és versenyzők), illetve Professional és Champion nehézségi fokozaton még egy utolsó, extra menetet vívhatunk az éjszakai Las Vegas utcáin. Az Endurance természetesen az állóképességünket teszteli, menetrendszerűen érkező ellenfelekkel. Mindegyikkel egy game-et játszunk, és mindig alul vagyunk, méghozzá úgy, hogy mi szerválunk – ami hatalmas fór, egyedül arra kell odafigyelni, hogy 40:40 esetén nincs előny, hanem a következő pont dönt. Viszont úgy tűnik soha nincs vége, és tényleg a kitartásunkra alapoznak: mivel minden egyes pályán három ellenféllel játszunk, úgy számoltam, a 36. ellenfél körül történik valami. Nem így lett, ment minden tovább a régiben – aztán a 46. legyőzött ellenfelemnél ínhüvelygyulladást kaptam, és bevonultam a kórházba. Ezt a tesztet rekreációs tanfolyamon mondom tollba, és orvosi tanácsra ennek az üzemmódnak nem futok neki még egyszer.

A Bonus menüpont kezdetben még nem él, csak a későbbiekben megnyíló játékmódok teszik aktívvá (pl. lejátszhatjuk minijátékként a karrier-mód három gyakorlópályáját).

■ Dobogós helyezett – de messze nem a legjobb

NEXT GENERATION TENNIS 2003

TÍPUS SPORT/TENISZ **KIADÓ** WANADOO **FEJLESZTŐ** CARAPACE **MEGJELENÉS** 2003.05.14. **PAL**



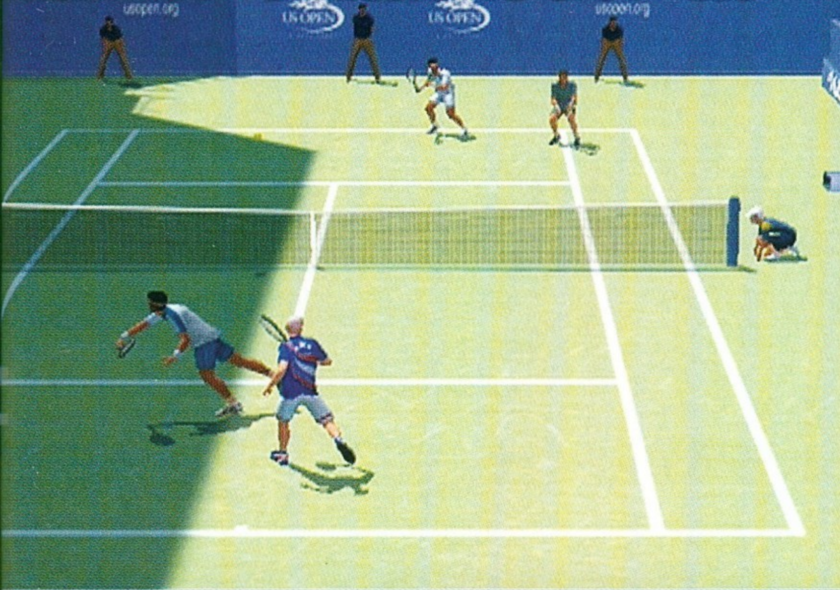
↘ Szoknyát fel, bugyit le!



↘ Az Erica C Dance School egyetlen ütős showja



↘ Ezt csak úgy visszakézből kapod



Annyira jól játszom, hogy egyszerre ketten adják vissza a lasztit



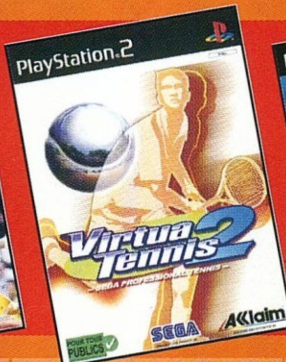
Mindig is tudtam, hogy a Királyt egy nap visszahozzák az UFO-k!

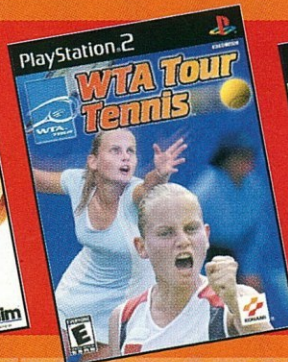
Legvégére hagytam a karriert, amelyben nagy bánatomra sok újdonságot nem véltem felfedezni. Először is kreálnunk kell egy versenyzőt, a szokásos paraméterek beállításával (külső és tulajdonságok). Ezután lépünk be a főmenübe, ahol négy lehetőségünk van. A Home-ban, azaz az otthonunkban a naptáron látszik, hogy karrierünk hányadik évét is tapossuk, mellette pedig a tornákon ellenünk kiálló versenyzők tudásszintje olvasható (sorban: rookie – újonc; professional – profi; champion – bajnok). Új karrier indításakor mindig újonc fokozatban kezdenek. A párunkat is itt tudjuk megválasztani, de ezzel semmi különösebb teendőnk sincs – még csak nem is kell vele szerződést kötni, vagy egy bizonyos összeget leszurkolni, egyszerűen kiválasztjuk és kész. Láthatjuk az éppen a zsebünkben levő pénzmennyiséget, valamint a játékosunk tudásának mutatóit is, öt kategóriában: szerválás, röpte és alapvonal-játék (utóbbi kettőt külön-külön tenyeresre és fonákra lebontva). A Training a gyakorlás, itt az előző öt tulajdonságot tornázhatjuk fel, mégpedig három minijáték keretében. Az elsővel a szimpla ütéseket gyakorolhatjuk (az elég mókás Shoot'em down névre hallgat), a cél, hogy mind a tenyeres, mind a fonák ütésekkel visszabillentsünk adott számú, felálló céltáblát a földre. A táblákat hátulról folyamatosan ventilátorok fújják – így, ha nem vagyunk elég gyorsak, átbillennek a holtponton, minek folytán használhatatlanná válnak. Röptézésünk javítására a Spaceship szolgál. Feladat: a földön megjelenő nyilakra kell ráütnünk az adogatógép által kilőtt lasztikat. A nyilak mintegy iránygombként szolgálnak a pálya túlfelén látható játékhoz, amelyben egy kis űrhajó kerülgeti egy oldalra scrollozó pályán az akadályokat, és értelemszerűen hibapont, ha falnak ütközik. Szerválásunk tuningolása (Explosive kegs) a legegyszerűbb: az adogatótérben, vagy annak környékén megjelenő, idővel pedig felrobbanó hordókat kell telibe trafálnunk. Mindhárom esetben időlimites a feladat, de az olykor-olykor felbukkanó homokórákkal (illetve szerválásnál a kis hordókkal) meghosszabbíthatjuk a játékidőt. Egy-egy gyakorlás pénzbe kerül, és az összeg akkor is elvész, ha nem teljesítjük a minimális kvótát, siker esetén pedig az elért eredmény függvényében nőnek a tulajdonságaink. Mindhárom játéknak három nehézségi szintje van, a keményebb választásakor egyrészt magasabbra teszik a lécet, cselesebb labdákat kapunk a géptől (illetve jól „eldugja" a hordókat), és az áruk is változik (1. szint: 30.000; 2. szint: 60.000; 3. szint: 120.000 credit). Ha már ennyit beszéltünk a pénzről: a cél az, hogy az aktuális szezonban (évben) előirányzott pénzmennyiséget megkeressük, ez pedig a World Tour menüpont alatt kuksoló, négy Grand Slam-tornán való jó szerepléssel realizálódik. Mindegyiken indulhatunk egyéniben és párosban egyaránt, és persze minél tovább jutunk, annál több creditet zsebelhetünk be (a díjazás nő a nehézségi fokozat feljebb tolásával is). A versenyek nem túl bonyolultak: új induláskor a negyeddöntőtől kapcsolódunk be, ebből könnyen kiszámolható, hogy a harmadik meccsünk már maga a finálé lesz. A tornákon bezsebelt lóvét a gyakorláson kívül a shopban verhetjük el, itt pályákat, labdákat és mezeket vásárolhatunk (ezek megvételük után a többi játékmódban lesznek választhatóak). Az itt elköltött pénz a bukszánkból persze levonásra kerül, viszont az előirányzott megkeresendő összegnek nem készpénznek kell lennie – tehát ha már megnyertük az adott creditmennyiséget, nyugodt lélekkel el is költhetjük akár az utolsó fityingig. Amennyiben egy szezonban teljesítettük az előirányzott tervet, akár át is léphetünk a következő évadra, méghozzá úgy, hogy választási lehetőség elé állít minket a program: maradjon-e az ellenfelek tudásszintje a jelenlegi nívón, avagy toljon-e rajta egy fokozatot felfelé. Ha a gyakorlásnál már feljebb tornáztuk a tulajdonságainkat, nyugodtan ugorjunk csak egy szintet, hogy gyorsabban jöjjön a pénz.

Ennyit a lehetőségekről, most pedig térjünk rá arra, hogy mi tetszett az NGT-ben. A játék irányítása nagyszerű és kb. három perc alatt elsajátítható. Mind a négy akciógomb egy ütésfajtát jelent, úgymint: erőből megütött, nyesett, alápörgetett és emelt labda, az utolsó kivételével ezek szerválásnál is ugyanígy érvényesek. Az analóg karral mozgunk, illetve ha lenyomtuk az ütésgombot, ezzel állíthatjuk be, hogy a pálya mely részére küldjük a lasztit. Ennyi, punktum – de jól csinálták a Carapace fejlesztői, nem is kell ezt túlragozni. Két dologra kell csak vigyáznunk: ha korán nyomjuk le az ütést, megállunk mozgás közben és tuti nem érjük el a labdát, másrészt egy kis időbe kerül a kezünk lendítése. A versenyzők animációja nagyon szép, merem állítani, az NGT ebben utoléri a SEGA teniszjátékát. Amíg várakozunk a szervára, a gombokkal például még lazíthatunk vagy nyújtózkodhatunk is. A vonalbírók és a hálóőrök is animáltak, előbbiek elugranak a feléjük tartó labda elől, utóbbiak pedig fejüket forgatva követik a mérkőzést. Minden egyes Grand Slam-torna (Roland Garros, US Open, Anglia és Ausztrália – utóbbi kettőnek szándékosan nem írtam a hivatalos nevét, az okokat lásd később) helyszínén három különböző pálya vár ránk, melyek nagyon mutatósak, ehhez jön hozzá egy-két bónusz helyszín (pl. Las Vegas). Az eltérő talajtípusokon természetesen másképpen pattan a labda, a konferanszié is mindig más, a helyszínül szolgáló ország nyelvén közvetít. A hangok és a zene is teljesen jó, ráadásul











KIADÓ	NAMCO	SEGA (ACCLAIM)	KONAMI	WANADOO
PAL-MEGJELENÉS	6/21/02	11/29/02	9/13/02	5/14/03
JÁTÉKOSOK SZÁMA	4 (MULTITAP)	4 (MULTITAP)	4 (MULTITAP)	4 (MULTITAP)
LICENCELT VERSENYZŐK SZÁMA	4 FÉRFI; 4 NŐ	8 FÉRFI; 8 NŐ	20 NŐ	3 FÉRFI; 2 NŐ
PÁLYÁK SZÁMA	4	28	10	12
JÁTÉKMÓDOK SZÁMA	5	3	4	7
KARRIER-MÓD	NEM	IGEN	IGEN	IGEN

A KARRIERÉPÍTÉS FÁZISAI

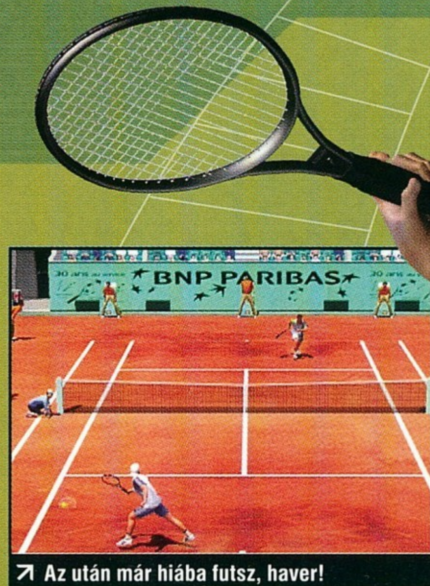






Piros labda dukál a zöld-fehér pályához





Az után már hiába futsz, haver!

mindezt Dolby Surroundban hallgathatjuk. Már említettem, de külön dicséret jár a sok játékmódért is.

Sajnos akad pár dolog – méghozzá nem is kevés –, ami viszont annyira lehúzza a programot, hogy nem említhetjük egy napon a Virtua Tennis 2-vel. Először is: a licencelt versenyzők száma (5) bosszantóan kevés, ráadásul a cikk írásának pillanatában Marat Safin csupán a 12., Alex Corretja a 17., Paul-Henri Matthieu pedig még az első húszban sincs. A hölgyeknél már egy fokkal jobb a helyzet: Justin-Henin-Hardenne a 4., Chanda Rubin pedig a 8. (Összesen 6 férfi és négy női versenyző szerepel a terítéken, plusz két megnyerhető karakter – az Elvist imitáló egyébként nagy ötlet, megszerzése után csak vele játszottam!) A Grand Slamek közül csak a Roland Garros és a US Open jogait sikerült megszerezniük, de ez annyira nem zavaró. Nonszensznek tartom azt is, hogy csak egy hárombetűs monogramot írhatunk be névként. A játék alapvető hibájának tartom a túlzott könnyűségét. Ez több részletből tevődik össze: akármilyen játékmódban is küzdünk, ha túljutunk az éppen aktuális ellenfélen, a következő szinte hajszálra ugyanolyan kvalitásokkal bír, egy fikarcnyival több erőfeszítésünkbe sem kerül a legyőzése, még a döntőkben sem. Ezen a nehézségi szint állítgatása sem segít sokat, ugyanis a legnehezebben is mindig elgyepáltam az ellenfelet, az ellenállása abban ki is merült, hogy néha nyert ellenem egy-két game-et, de azért rögtön sikerült fordítani. Félreértés ne essék, ezzel nem magam kívánom fényezni – a Virtua Tennis (a Smash Court meg pláne) néha úgy rárakott a cigire, hogy legszívesebben szétzúztam volna magam körül mindent, aztán búsan pityeregtem volna valami félreeső sarokban (akárcsak Spot egy pár ellenem játszott ProEvo meccs után). (*Rossz helyen van a zárójel: ha egy kicsit is összhangban lennél a valósággal, akkor a cigis rész után tetted volna – Spot*) Ez egyébként csak az egyes mérkőzésekre igaz, a párost sokkal nehezebb megnyerni. A játékmódok nagy számuk ellenére pedig kissé felületesek – többségük túlságosan rövid, ezáltal hamar végigjátszható (például miért csak a negyeddöntőktől kapcsolódunk be?), ráadásul unos-untalan ugyanazokkal kerülünk szembe, csak más sorrendben. Ez sajnos igaz a karrier-módra is, ahol egy idő után már csak az motivál minket, hogy mindent megvásároljunk. Zavaró lehet még, hogy sokszor úgy látjuk, mintha kiütöttük volna a labdát (a salakon még a nyoma is látszik), és mégis érvényesnek veszi a gép (mindkét versenyző javára téved) – ez multiplayerben valami baromi idegesítő lehet, lelki szemeimmel látom, amint két jó barát a sárga földig anyázza egymást. Nem vagyok elájulva a visszajátszások minőségétől sem.

Saját véleményem szerint kétségkívül nagy hibái ellenére az NGT 2003 felülhet a PS2-es teniszjátékok dobogójára. De csak a második-harmadik fokra – a Virtua Tennis 2 első helye megkérdőjelezhetetlen. A kevesebb játékmód ellenére a Namco-féle Smash Court Pro nagyobb kihívást jelent és több valódi versenyző szerepel benne, ez a játék viszont kétségkívül színesebb, látványosabb és összetettebb. Egyéni ízlés dolga, hogy ki melyiket részesíti előnyben.

Kozi
kozi@ipma.hu

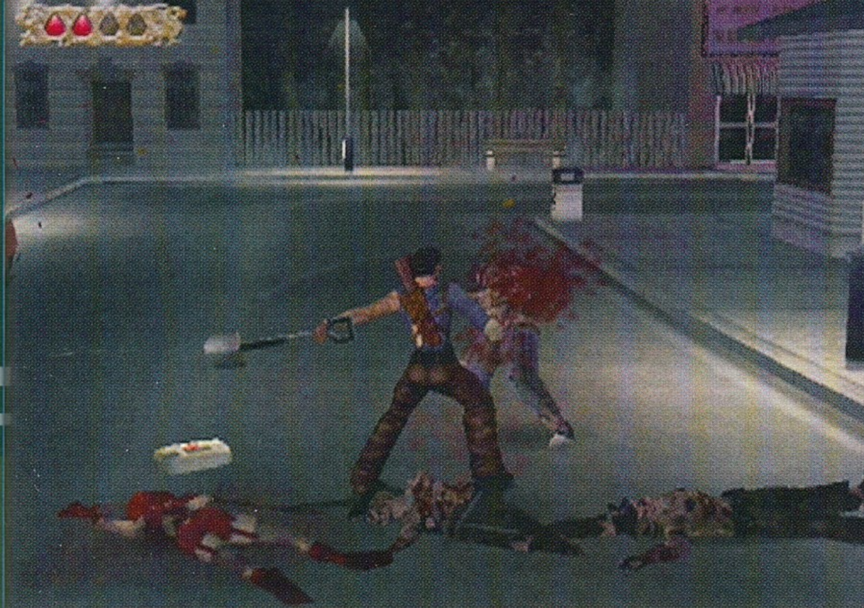








MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Sokféle játékmód Könnyű kezelhetőség Kiváló animációk	Virtua Tennis 2 – *Sega* Smash Court Pro Tournament – *Namco* NGT 2003 – *Wanadoo*	GRAFIKA 84 HANG 82 SZAVATOSSÁG 68	74
ELLENE			
Túl könnyű Nem túl mély a karriermód Kevés a licencelt versenyző	1-4 játékos PAL www.ngt-game.com DOLBY SURROUND PROLOGIC II		



↗ Kapa és nagyharang most nincs, de ez az ásó elég jól elválaszt minket



↗ Na, ilyen játék ez az Evil Dead

EVIL DEAD A FIST FUL OF BOOMSTICK

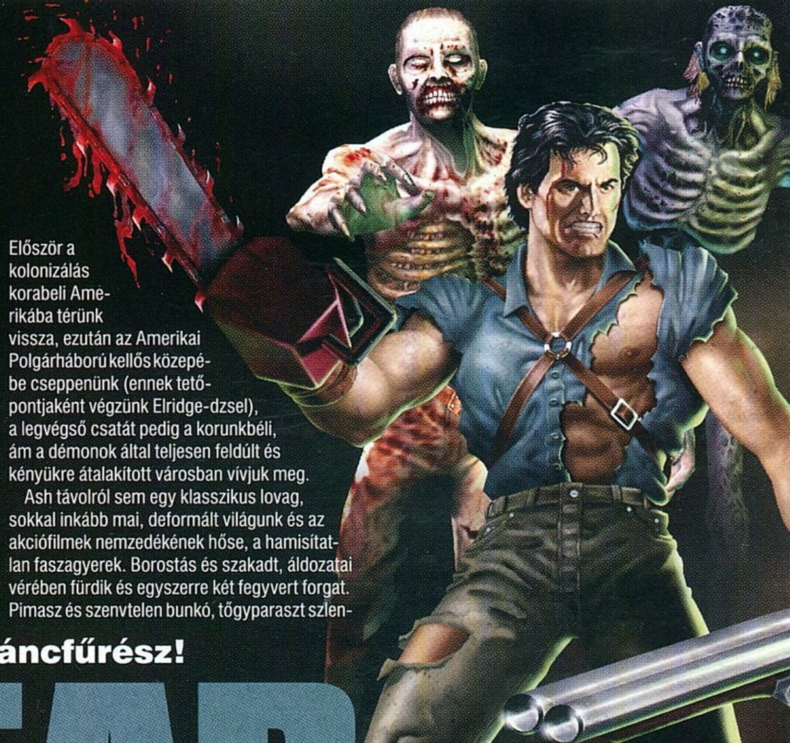
■ Nem kell ide józan ész – elég lesz egy láncfűrész!

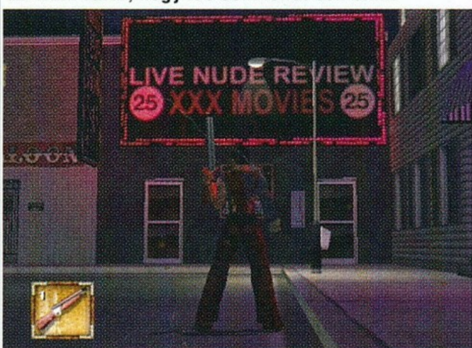
TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** VIS ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.05.21. NTSC 2003.06.27.. PAL

A nyolcvanas években (közelebbről '81-ben) került mozivászonra az Evil Dead című alkotás – abban az időben, amikor a zombi-filmek virágkorukat élték. Nálunk például általános iskolában az volt a király, akinek a sok átmásolástól még nem fekete-fehérben volt meg a korabeli „szinkro-noknak" (alámondás) köszönhetően magyarul Az Erdő Szelleme névre keresztelt grandiózus mű. A film maga csekély művészeti értékkel bír (mint kategóriájának minden tagja), mégis egész szép sikereket ért el – jellemző, hogy az agymosott USA-ban kultfilmmé vált, és két folytatása is elkészült. (Pedig az új-zélandi Hullajó sokkal jobb!) Az Evil Dead alapozta meg Sam Raimi rendező hírnevét is (a nemrég vetített Pókembert is ő dobta össze), aki egyben a mozi forgatókönyvírója és producere is volt. A sorozat hangulatvilága szinte már-már – méghozzá nem is titkoltan – a komikumba hajlik: a filmekben olyan mennyiségű művér fröcsög szanaszét, hogy a Las Ketchup bízvást eltátoghatna róla egy legalább két hétig emlékezetes slágert.

Nem lesz ez másképp a játékban sem: főhősünket, Asht (polgári nevén Ashley J. Williams) irányítva zombik, különböző démoni teremtmények és deadite-ok (ők normál emberek voltak valaha, csak a túlvilági lények megfertőzték őket, minek folytán élőhalottá változtak) egész hordáit fogjuk miszlikké aprítani. A történet szerint, amikor Trisha Pettywood, az ambiciózus újságírónő és Alex Elridge, az okkult tudományokban járatos tudós összeáll, hogy megfejtsék a nagyhírű Knowby professzor meggyilkolásának rejtélyét, véletlenül megnyitnak egy démoni világba vezető örvényt, ezáltal élőhalottak seregét szabadítva Dearbornra, a békés amerikai kisvárosra. (Tényleg van egy ilyen helység, Michigan államban található.) A képlet persze nem ilyen egyszerű: először is kiderül, hogy a helyi múzeum tulaja, egy Nathaniel Payne nevű milliomos áll a dolgok hátterében, és a gonosz sereg élére állva világuralomra tör. A fő csapásirány az ő likvidálása lesz, de miután ezt megtettük, nem várt (?) fordulat következik be – az addig minket segítő professzor árulással átveszi a helyét. Sebaj, lezúzzuk őkelmét is – ám a harc innentől fogva nemcsak a térben, hanem már az időben is folytatódik (egy nagyon távoli párhuzamot vonva: tágabb környezetünk, Dearborn ugyan megmarad, ellenben a városkát különböző korszakaiban láthatjuk viszont, akárcsak a Vissza a Jövőbe-sorozatban). Először a kolonizálás korabeli Amerikába térünk vissza, ezután az Amerikai Polgárháború kellős közepébe cseppenünk (ennek tetőpontjaként végzünk Elridge-dzsel), a legvégső csatát pedig a korunkbéli, ám a démonok által teljesen feldúlt és kényükre átalakított városban vívjuk meg.

Ash távolról sem egy klasszikus lovag, sokkal inkább mai, deformált világunk és az akciófilmek nemzedékének hőse, a hamisítatlan faszagyerek. Borostás és szakadt, áldozatai vérében fürdik és egyszerre két fegyvert forgat. Pimasz és szenvtelen bunkó, tőgyparaszt szlen-

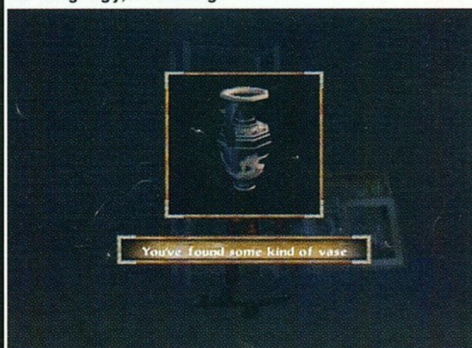




↘ NEM IGAZ, hogy ide sem lehet bemenni!



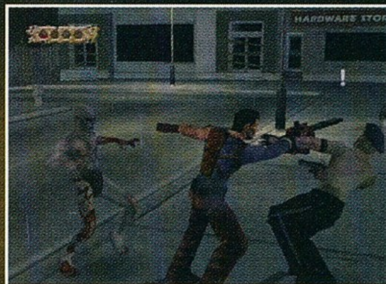
↘ Aki láncfűrészt vet, deadite-ot arat



↘ Megvagy, te köcsög!



↗ Ezt az élőholtat csak úgy félvállról vettem







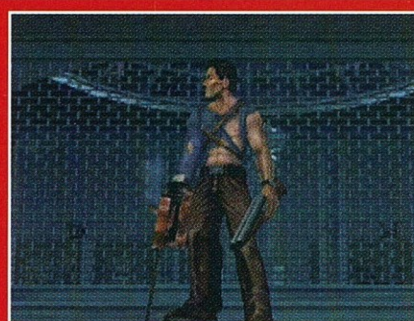


get használ, amely olykor már-már obszcenitásba hajlik. Ami azt illeti, a játék többé-kevésbé vissza is adja ezt. A karakterünk hasonlít is az eredeti filmekben szereplő Bruce Campbellre (aki azért mára alaposan megpocakosodott), bár a részletek bőven hagynak kívánnivalót maguk után. A főhős kidolgozása átlagos: mellkasa a levegővétel ütemére emelkedik és süllyed – haja és ruházata azonban puszta textúra, utóbbi még csak nem is változik (egy nagyobb mészárlás után talán illene némileg vörösre festeni). Mozgáskultúrája egyszerű: sétál, fut és gyilkol. Sem ugrani, sem leguggolni nem képes – utóbbi mondjuk nem is hiányzik, de a szökkenés egy-két helyen elkelt volna. Rengeteg fegyvert használhat, ami kifejezetten jópont – a különböző kerti szerszámokkal (ásó, sarló) való viaskodás, a lőfegyverek sokszínűsége és a tömegmészárlásra való eszközök (láncfűrész, lángszóró, golyószóró és társaik) szinte ámokfutásba torkolló forgatása a legnagyobb pozitívumai a játéknak. Ennek élvezeti értékéből azért egy kicsit levon, hogy fő közelharci fegyveréből, a láncfűrészből mindössze háromféle mozdulatot tudunk kicsalni (szimpla szeletelés, egy nagy, több ellenfélre ható íves vágás és a pengére való feltűzés), a lőfegyverek használata pedig a legtöbb esetben ugyanolyan, csak a kilőtt lövedék hatása tér el egymástól. Jó ötlet, hogy a karakter „profi zombiirtó" mivoltához passzolóan lazán hátra is lőhetünk a vállunk felett. Ash irányítása egyszerű és két perc alatt bele lehet jönni, ez senkinek nem okozhat gondot. A legfontosabb dolog, hogy ügyesen válogassuk össze a fegyvereket: mindig legyen nálunk egy, amellyel célzott lövést adhatunk le (távolra), és egy, amelyet akkor vethetünk be, ha sokan körbevesznek minket. A szinkronizálásra a lehető legautentikusabb személyt kérték fel, azaz magát a színészt – az úriember pedig profi munkát végzett. A dialógusok írója is megérdemli a dicséretet, Ash kommentárjai és reakciói sokszor mosolygásra késztetik az embert (főleg amikor Trisha-val vagy a régebbi korok emberével kommunikál).

A vérben tapicskoló parasztgyerek stilizált képével szöges ellentétben áll, hogy különböző varázslatokat is használhat. Annak ellenére, hogy nem igazán passzol a képbe, ezt mégis pozitívumként kell elkönyvelnünk, bár egy-két ritka esettől eltekintve nem a mágia lesz a legsűrűbben bevetett eszközünk. A varázsigék távolról sem olyan jelentőségűek, mint mondjuk egy RPG esetében, így a játék egyáltalán nem veszít az első pillantásra nyilvánvaló hack'n slash-jellegéből. Bevallom férfiasan, nagyon ritkán használtam őket, szinte csak azokban az esetekben nyúltam hozzájuk, amikor a továbbjutásban elengedhetetlen szerepük volt (bár, így a végigjátszás után visszatekintve talán nem használtam ki eléggé a bennük rejlő lehetőségeket).

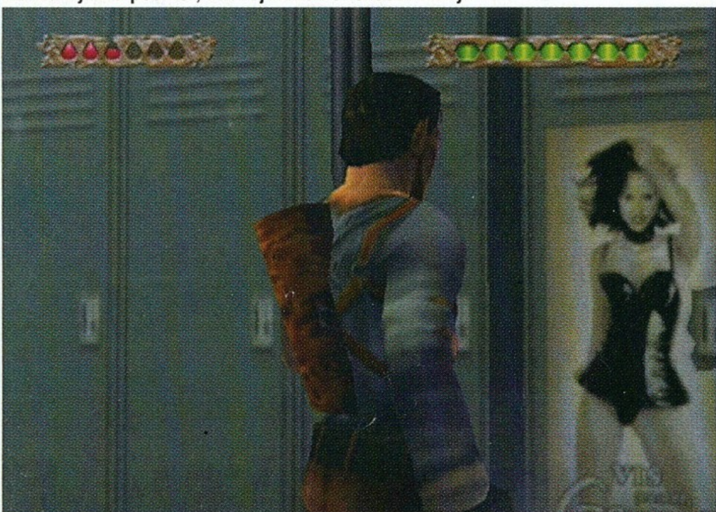
Az ellenfelek nem túl változatosak. Eleinte csak deadite-ekkel és zombikkal fogunk összefutni, akiket egy-két csapással vagy lövéssel elintézhetünk. A játék a második pályától kezd igazán beindulni, ahol a város számos pontján vortexek (az élőhalottakat folyamatosan termelő mágikus örvények) állnak, bár itt még csak a nagyszámú ellenféllel gyűlik meg a bajunk. (Az örvények amúgy megszüntethetők, sőt, ez kötelező feladatként is szerepel a tennivalók közt.) A későbbi pályákon a gyengébb lényeket fokozatosan felváltják a harcra szakosodott démoni teremtmények (warriorok), amelyek gyorsabbak, legyűrésükhöz már komolyabb

KÉT KÉZZEL A GONOSZOK ELLEN



Ash számos fegyvert használhat, hogy az élőhalott lények neve elől véglegesen törölje az „élő" előtagot. Három alapvető csoportot különböztethetünk meg egymástól: a közelharci fegyverek, a távolsági fegyverek és a nagyüzemi mészárlást szolgáló eszközök. Az első két típust hősünk a bal, míg az utóbbit kizárólag a jobb kezében tarthatja (pontosabban annak speciális csonkjára illeszti). Noha mindkét kezünkben lévő fegyverünket egy időben nem használhatjuk, mégis rengeteg időt megspórolunk a két eszköz egyidejű készenlétben tartásával, arról nem beszélve, hogy remekül lehet őket a harcban kombinálni. Teszem azt, a bal kezünkben lévő shotgunnal lelassítjuk a gyorsabb ellenfelek csapatát, majd a feltápászkodókat a jobban fickándozó lángszóróval végképp taccsra tesszük. A közelharci fegyverek közé tartozik a pofozkodásra (eleinte) kiváló lapát, a sarló vagy annak későbbi – fejlettebb – megfelelője, a kard. Nem túl erősek, de mindig kéznél vannak és még csak nem is használódnak el. A távolsági fegyverek a jó öreg boomstick („magyarul" a shotgun) és ennek változatai, a különféle pisztolyok, de az egyszerűség kedvéért idesorolom az elhajítható dinamitrudat és Molotov-koktélt is. Nagyon fontos, hogy célzott lövést adhatunk le velük, miáltal azelőtt is leszedhetjük az ellenfelet, mielőtt az a közelünkbe érne – viszont értelemszerűen véges töltettel, illetve darabszámmal rendelkezünk mindegyikükből. A jobb kezünkben levő fegyverek a legdurvábbak: nagyon sokáig csak a jó öreg láncfűrész fityeg itt, de a későbbiekben többek közt egy lángszóró és egy sorozatlövő géppuska is csatlakozik a társasághoz. Iszonyatos irtást lehet velük végezni (akár hat-hét lényt is felszecskázhatunk egyszerre), de figyelembe kell venni, hogy időbe telik, amíg felpörögnek, ezenkívül manuálisan kell velük céloznunk. Összesen 17 fegyverünk lehet a játékban, jó részük két-háromféle töltettel is használható.

↘ Ha ilyen a poszter, mit rejthet az öltözőszekrény?

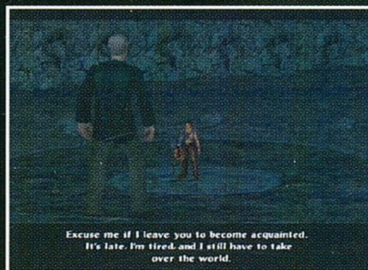


↘ Ezeket a rabszolgákat már csak így lehet felszabadítani

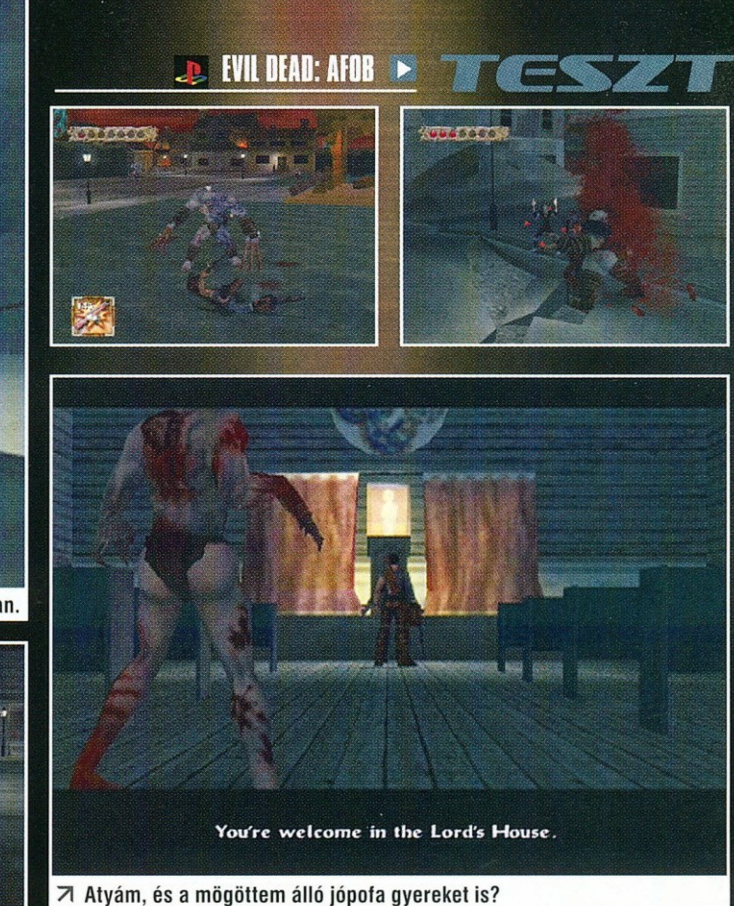




↗ Ez a mamut. Újabb bizonyíték, hogy nem a Széna téren, hanem Dearbornban van.







↗ Atyám, és a mögöttem álló jópofa gyereket is?

AMIKOR A VARÁZSIGÉKÉ A SZÓ



A fegyvereken kívül a mágiát is bevethetjük a deadite-ek ellen, legalábbis a későbbi pályákon. A varázsigék elszórva hevernek a pályákon és természetesen csak azután használhatók, miután fellel-tük az ezeket tartalmazó papirost. Elsütésük alapvető feltétele a varázserőnk, amelyet a megölt ellenfelekből nyerhetünk ki (ezek a zöldes színű fénypászmák). A mágia lehet támadó (pl. egy több célpontra ható villámlás, vagy megnövelt testi erő) és védekező jellegű (a lények megbénítása, védőkutya megidézése), illetve korlátozott időtartamra megszállhatjuk a különböző élőhalott szerzetek testét is. A megszállt entitás segítségével bejuthatunk a számunkra áthatolhatatlan ajtó-kon, észrevétlenül elvegyülhetünk a többiek között, de akár meg is támadhatjuk őket – a bűvölet elmúltával pedig az áldozat teste szétrobban, így egyben halálos fegyver is. Külön varázslat dukál minden egyes típusú ellenfél megszállásához. Összesen 12 különböző varázslat szerepel a palettán.

lövedék vagy jóval több csapás szükségeltetik, míg a végső felvonásban ezekhez csatlakoznak nagyméretű, erős ellenfelek is. A fejlesztő VIS Entertainment előző programjának, a State of Emergency-nek a grafikus motorja itt is nagyszerűen, szaggatásmentesen helytáll, bár az ígért „akár 50" ellenfél kamaszos túlzásnak tűnik – én legalábbis nem tapasztaltam, hogy húsznál több lény rontott volna rám egyszerre. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy kidolgozásuk jó szívvel is csak átlagos, intelligenciának pedig csak a nyomait véltem bennük felfedezni (egyedül a warrior típusú ugrándozik el csapásaink elől, a többiek bambán imbolyognak vagy rohannak felénk). A pályák méretesek, de a terep túlságosan egyhangú, emiatt viszonylag könnyű rajtuk eltévedni. A jó ötlet (ugyanaz a helyszín, különböző érákban) sajnos átlagon aluli kivitelezéssel párosul: gyenge minőségű textúrákat látni mindenfelé, az interaktivitás pedig szemlátomást hiánycikk – nemhogy az épületekbe nem mehetünk be, de még csak az ajtó előtti lépcsőre sem léphetünk fel...

Az Evil Deadnek kétségkívül megvan a hangulata (nem tagadom, volt, hogy beleborzongtam, amikor járó láncfűrésszel vártam a zombit, majd amikor megérkezett, feltűztem rá és kiszenvedett), de ettől függetlenül korántsem formabontó alkotás. A fejtörők – egy-két üdítő kivételt leszámítva – roppant egyszerűek (ezt és ezt vidd ide és oda típusúak), a főellenségek (ha rájöttünk az alkalmazandó technikára) kb. fél perc alatt végezhetők ki – így a játék 95%-a folyamatos járkálással és aprítással telik el. A teljes végigjátszás normál fokozaton nagyjából 6-7 óra (és nem hinném, hogy bárki is nekifutna még egyszer), az arcade játékmód pedig kimerül annyiban, hogy a már teljesített szakaszokon a hullámokban érkező ellenfeleket pontszámra irthatjuk. Ez egyáltalán nem lenne óriási baj egy ilyen típusú játéktól, viszont ebben az esetben a látványvilágnak illene minimum egy erős nívót hozni – az Evil Dead pedig azon kívül, hogy nagyon véres, szinte semmit sem tud felmutatni. A verdikt egyértelmű: csak habzó szájú őrülteknek!

Kozi
kozi@ipma.hu

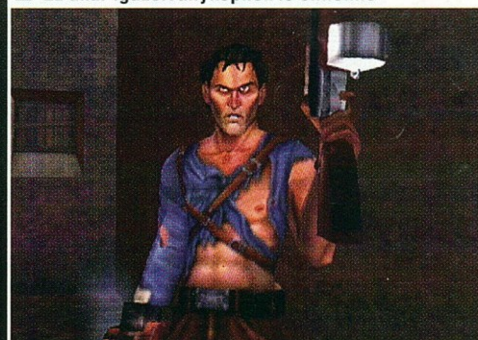
↘ Gyomormosás – láncfűrésszel...



↘ Cézár, hozd ide szépen gazdinak a dinamitot!



↘ Ez akár igazolványképnek is elmenne



MELLETTE

- Rengeteg fegyver és még varázsolni is lehet
- Nagyméretű bejárható területek
- Nagyszerű szinkron, főleg Ash dumája jó

ELLENE

- Gondolkodni? Minek is...
- Szegényes grafika szinte minden tekintetben
- Cseppet sem interaktív környezet

PEREPUTTY

- Dynasty Warriors 4 – *Koei*
- State of Emergency – *Rockstar*
- Evil Dead: AFOB – *THQ*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	77
SZAVATOSSÁG	68

ÍTÉLET

65

1 játékos | NTSC | www.evildeadgame.com | DOLBY SURROUND



↗ Kicsit szűken vagyunk itt Monacoban



↗ Ezúttal átment a töréstesztеn az új McLaren



↗ Talán itt nem ez a helyes kanyarvételi technika

■ A virtuális térben már befejeződtek a munkálatok

FORMULA ONE 2003

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** STUDIO LIVERPOOL **MEGJELENÉS** 2003.07.11. **PAL**

Minthogy a DVD-mellékletünk csak alig több, mint féléves, valószínűleg sok olvasónk meglepődik, hogy már megint egy Sony-féle Formula One játék került rá. Bizony belehúztak a Studio Liverpoolnál, hogy a híres sorozatuknak immáron a 2003-as kiadását tesztelhessük, s ilyenkor óhatatlanul felmerül az emberben a kérdés: vajon nem siették-e el? Mint mondják: a jó munkához idő kell, szóval akkor nyilván úgy lehetséges egy új epizód, ha csak átcsoportosították a pilótákat a 2003-as idénynek megfelelően, és "átfestették" a kocsikon a reklámokat – gondolhatnánk. A legfurcsább azonban az, hogy ennek pont az ellenkezője fedi a valóságot. Noha még tavaly év végén is a 2002-es kiadás japán változatával foglalkozott a fejlesztőbrigád nagy része, mégis fél év alatt egy teljesen új játékot sikerült összehozniuk, amihez csak a biztos kiindulópont volt az előző verzió.

A csúcsra járatott "motor"

A 2003-as év sok változást hozott a sportágban, de minthogy a fejlesztők ezúttal is megvásárolták minden szükséges jogot a FIA-tól, az már csak természetes, hogy minden nagyon autentikus. Kezdjük talán a Hungaroringgel, hiszen a téma hazai rajongóit nyilván ez érdekli a legjobban. Nem tudni, hogy vajon augusztusra miként fognak végezni a pályán tervezett jelentős módosításokkal, mert hát azok alapján, amit nemrégiben a TV-ben mutattak a munkálatokról, komoly aggodalom merülhetett fel a szemlélőben. (A mi drága jó Palikunk persze bizonygatta, hogy minden az ütemezés szerint halad, szóval reménykedjünk, hogy a próféta szólt belőle.) Egy viszont biztos: mi előbb száguldhatunk végig a meghosszabbított célegyenesen, mint Schumacher. (Megjegyzem: jól kibabráltak az egyenes végén a versenyzőkkel, én legalábbis majdnem eltörtem a műanyag fékpedálomat.)

A Formula One 2003 tehát a datálásának megfelelően már tartalmazza az összes idei módosítást, így Suzukában is felfedezhetünk két biztonságosabbá átépített szakaszt. A módosítások terén a szabályokról sem szabad megfeledkezni. Megváltozott ugyebár a pontozás, tehát az első nyolc befutó sorrendben 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, és 1 pontot kap. A versenyhétvégék menetrendje pedig a következőképp alakul: egyetlen körben kell bizonyítani a pénteki és a szombati kvalifikációnál, s a pénteken kialakult rangsorrend fordítottja szerint vonulnak a pályára a versenyzők szombaton. Újabb érdekességként vasárnap már nincs bemelegítés, és feltankolni sem lehet a kocsit a szombati állapothoz képest, tehát már szombaton el kell dönteni, hogy a versenyhez milyen kiállási stratégiát választunk.

A valódi motorok fejlődésével párhuzamban a játékot működtető "motor" is szemlátomást nagyobb fordulatszámon pörög. Ez már akkor megmutatkozik, amikor még csak a menüken lépkedünk, hiszen a kedvenc versenyzőnk kiválasztásánál a körbe forgó autók is szebbnek tűnnek, nem beszélve a 3D-s versenyzőkről, akiknek a vonásait idén még részletesebben formálták meg a grafikusok. Kicsit mondjuk meglepődtem, mert hirtelen azt hittem, hogy a Ferrari-istállóhoz egy Medgyessy nevű pilótát is leszerződtettek, majd rádöbbentem, hogy Barrichello mennyire hasonlít a magyar miniszterelnökre... (*Érdekes csere lenne... Próbáljuk meg! – a szerk.*) Na jó, persze ne legyünk túl szőrös szívűek, hiszen hellyel-közzel azért fel lehet ismerni az arcokat, s mégis csak jobban néz ki a dolog, mintha csak fényképek között lapozgatnánk. (Megjegyzem: nem a végleges, "bolti" játékot teszteltem, hanem a Sony által rendelkezésünkre bocsátott tesztverziót.)

Természetesen az autók is naprakész állapotukban lettek lemodellezve, sőt egy kis képzavarral élve "holnaprakészen". E cikk írásakor ugyanis éppen az a hír járta be a nemzetközi sajtót, milyen jót derült Schumacher, amikor értesült arról, hogy konkurencia már hónapok óta ígérgetett szuperautója totálkárosra tört az egyik tesztelésen, s így fény derült egy amatőr konstrukciós hibára, de mindezek dacára a játékban már az ausztrál Grand Prixn is az új, MP4-18-as McLaren járgánnyal állhatunk rajthoz. Rögtön el is vihetjük egy töréstesztre, s ennek eredményeként megállapíthatjuk, hogy a játékban idén is remekül "szét lehet szedni" az autókat. A kisebb ütközésektől csak a szárnyak törnek le, durvább palánknak csapódáskor viszont repül az orr is, illetve gurulnak a kerekek.

A pályákat szemlátomást csak azokon a pontokon szerkesztették át, ahol szükség volt rá, s maximum néhány reklámtáblát cseréltek le, de ettől függetlenül az engine fejlődése a tájakon is meglátszik. A textúrák minősége érezhetően javult, valamint szépen megcsillan a napfény az aszfalton, s esős időben minden tükröződik a pályán összegyűlő pocsolyákban, miközben a kamera lencséjén vízcseppek csorognak végig. Az ilyen grafikai effektusokat abszolút korszerűvé tették.

A finombeállítások

Egy versenyjátéknál a külső megjelenés nem utolsó, de talán még fontosabb az, hogy

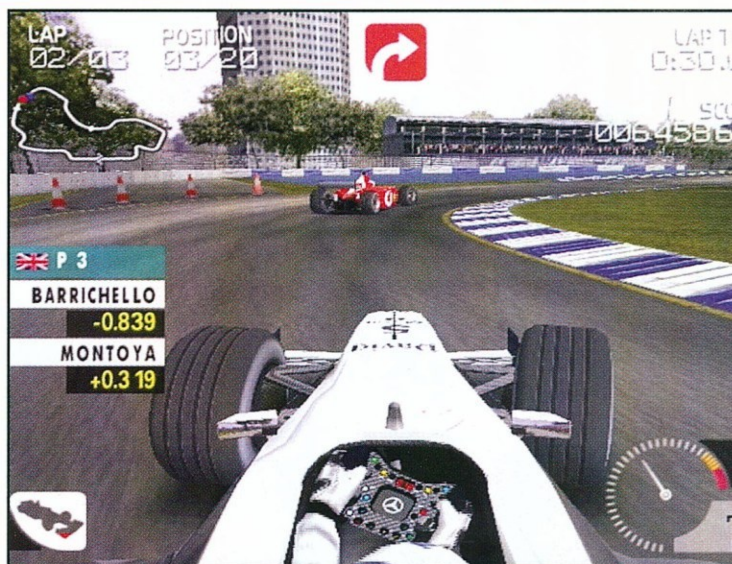


↘ Jó hír a szponzornak: esőben megduplázódik a reklámfelület













↗ Kifejezetten utálom ezt a kanyart Melbourne-ben

tovább finomították az autók fizikáját, és az ellenfelek intelligenciáját. (Igaz, ezt leginkább csak a játék szimulációs módjánál tapasztalható, a játéktermi szabályoknál elég durván lökdösődnek a riválisok, s letolnak minket a pályáról.) Úgy látszik, az üzemmódokkal nagyjából elégedett volt minden korábbi játékos, mert alapvetően most is az imént említett kétféle üzemmód adott. A játéktermi üzemmódot tavaly azok kedvéért tették be a játékba, akik nem kívánnak túlságosan elmélyedni a sportág rejtelmeibe, épp csak egy kis száguldásra vágynak. Az Arcade módban így a versenyek tempója egy burleszkfilmhez hasonlatos, s mondjuk egy Jordan autó is ugyanolyan eséllyel áll rajthoz, mint egy Ferrari. Boksz nincs, lévén realisztikus sérülés és üzemanyagfogyás sincs. Az autók amúgy amortizálódnak, de külsérelmi nyomok helyett ezt csupán egy kiszíneződő kis versenyautó mutatja a sarokban, s ha az megtelik, akkor kigyullad a verda. (Most egyébként hamarabb elfüstölhetjük a motort, mint legutóbb.) Egészen más tészta a szimulációs mód, ahol csodát kell művelnünk ahhoz, hogy egy gyengébb autót vezetve végül a dobogó legfelső fokán állhassunk. Hogy mennyire élethű a játék, az csak tőlünk függ, mert számtalan beállítással nehezíthetjük vagy könnyíthetjük a dolgunkat. A "Game Settings" menüben bekapcsolhatjuk a zászlókat, a realisztikus sérüléseket, az üzemzavarokat, az üzemanyag-felhasználást, a blokkolásgátlót, a fékek elhasználódását, valamint állíthatunk az ellenfeleink tudásán és a versenyek hosszúságán. Szemerkélő, vagy épp zuhogó esőt is rendelhetünk – már ha nem tetszene az előre jelzett idő, ami általában napsütés. Mi sem természetesebb, hogy ezeken kívül egy autós játékban manuális váltót is kérhetünk. Mint már a változások kapcsán szó volt róla, a versenyhétvégéken teljesen a valósághoz igazodva mehetünk végig, így az autó egyéb műszaki beállításaival is vacakolhatunk a pénteki és a szombati edzések alkalmával. Kihatással van az eredményünkre a tank telítettsége, a gumik típusa és nyomása, a fékek hatásfoka, a légterelőszárnyak állása, a felfüggesztések beállítása, a kanyarstabilizátorok állása, a kerékdőlés, a kormányzott kerék maximális elfordulása, a kipörgésgátló beállítása, és a váltó áttételeinek elrendezése. Menet közben a kiállás ugyanúgy működik, mint legutóbb: a Selectet lenyomva előbb be kell szólnunk a csapatfőnöknek, hogy készüljenek fel a szerelők, s ha zöld jelzést kapunk, akkor szabad lekanyarodnunk a pályáról (ha erről megfeledkeznénk, akkor legfeljebb csak keresztülmegyünk a bokszutcán).

Mindeddig két fő üzemmódról esett szó, azonban mindenképp megemlítendő, hogy ezek még szerteágaznak. A legtöbb játékmód már megvolt tavaly is, minden lehetőséget összegezve a következő 11 áll a rendelkezésünkre: háromkörös Arcade verseny (ahol pontokat kapunk, és már csak a pályán maradást is jutalmazzák); Arcade bajnokság: egyéni verseny (megválasztható körszámmal és starthellyel, széttörhetetlen kocsikkal, de pontszám nélkül); szimulációs versenyhétvége; szimulációs bajnokság; tízkörös időmérő mód (Time Attack) szellemkocsival; kétjátékos Arcade párbaj; kétjátékos egyéni verseny; 2-4 játékos Hot Seat mód (ahol menet közben, egymástól vehetik át az irányítást a játékosok); 2-4 játékos időmérő mód (ez egy újdonság: a Hot Seat mód és a Time Attack ötvözete); végül ismét van Spectator mód, aminél mintha csak a TV előtt ülnénk, egy közvetítést nézhetünk végig. A közvetítés vezetéséhez ezúttal is hivatásos sportriporterek lettek felkérve a választható hat nyelv mindegyikén. A saját játékunkat is visszanézhetjük TV-s kameranézetekből, de mivel a játék programozói továbbra is memóriahiánnyal küszködtek, általában nem az egészet. Egy új tömörítési módszerrel ugyanakkor azt legalább sikerült elérni, hogy a Custom verseny megmaradjon az elejétől a végéig, s az ilyen felvételeinket el is menthetjük a memóriakártyára, melyek megnézéséhez külön rendszeresítve lett egy opció.

Nem hiába a FIA licenc

A Sony Forma 1-sorozata számomra mindig is azért volt szimpatikusabb az időközben megszűnt EA-féle vetélytársnál, mert minden évben valóban egy új játékot kaptunk, s nemcsak az évszámot "ütötték" át. Ezt a hagyományt sikerült most folytatni, úgyhogy az eddigi legjobb Forma 1-játékkal játszhatunk. Az autók irányíthatósága szuper, analóg irányítóval és kormánnyal egyaránt. A játék támogat mindenfajta USB kormányt, s hozzájuk erősebb vagy gyengébb rángatás/ellenartás választható. Hasznos dolog a prioritás opció, amivel megadhatjuk, hogy irányító és kormány együttes csatlakozásakor melyik legyen aktív. A túlkönnyített Arcade mód nekem továbbra sem nagyon jött be, viszont az állítható AI, és a tökéletes időben megjelenő irányjelző nyilak jóvoltából még az amatőr játékosok is rákaphatnak a szimulációs mód ízére, ezt garantálhatom. A mesterséges intelligenciában az is nagyszerű, hogy gyakran az ellenfeleink autója is felmondja a szolgálatot. (Az meg még jobb poén, hogy míg mi kikapcsolhatjuk az ilyen hibákat, addig ők nem.) A verseny pedig még akkor is roppant izgalmas, ha csak egyedül vagyunk a pályán. Jobb szellemkocsival (ez ugyebár az előzőleg futott legjobb időnket mutatja) eddig még soha nem találkoztam egy játékban sem. Nemcsak azért, mert a szellem sziluettje nagyon barátságos kék fátyolként jelenik meg, s ezért mindig jól látható, de sosem zavaró, hanem mert a hangját is tökéletesen halljuk. Az autó hangjából pedig leszűrhetjük, hogy előzőleg mikor kezdtünk gyorsítani, mennyire váltottunk vissza egy kanyarban, s ez nem elhanyagolható információ ahhoz, hogy az aktuális körünkben még inkább a legszélső határokon próbáljunk autózni. Ennek alapján tehát tanúsíthatom, hogy nem üres duma, amikor az alkotók azt nyilatkozzák, hogy vadonatúj motorhangokat alkalmaztak. Legyen szó akár a szellemautóról, akár egy versenyben a mezőny többi tagjáról, a motorhangok pontosan a helyükön vannak, és természetesen különböző csengésűek az eltérő típusok. Ebben a játékban tehát minden benne van, ami a Forma 1-hez kell. Na jó: a versenyt övező gusztusos lánykák kicsit hiányoznak – idén még olyan szögletes fenekű poligonkisasszonyok sincsenek, mint tavaly. Persze ez legyen a legnagyobb hiba.

V.Z.
vzoli@ipma.hu









MELLETTE

- Minden aktualizálva lett a 2003-as idényhez
- Korábban száguldhatunk a Hungaroringen, mint ahogy elkészült volna

ELLENE

- Vajon miért kötelező a kvalifikáció, amikor azután úgyis megszakíthatjuk, és továbbléphetünk? – és hasonló apró bakik a jól szervezett menürendszerben

PEREPUTTY

- Formula One 2003 *Sony*
- F1 2002 *Electronic Arts*
- Indycar Series *Codemasters*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	89
HANG	95
SZAVATOSSÁG	92

ÍTÉLET

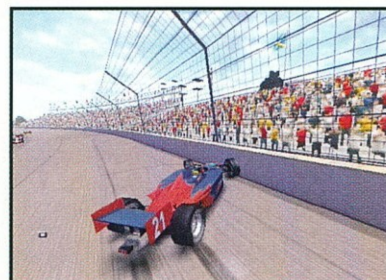
90

1-2 játékos PAL www.eu.playstation.com DOLBY SURROUND



↗ Az én szélárnyékomból „nem eszel"!



■ Jobbra kanyarodni tilos!

INDYCAR SERIES

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** CODEMASTERS **FEJLESZTŐ** BRAIN IN A JAR **MEGJELENÉS** 2003.05.21. **NTSC** 2003.06.20. **PAL**

Nem véletlen, hogy a Forma 1 amerikai futamát az indianapolisi pályára ütemezték be, elvégre arrafelé az Indianapolis 500-at, illetve az onnan származtatható IndyCar versenyeket tartják az autóversenyzés csúcsának (mellesleg a pálya hírnevén esett csorbát próbálták ezzel a húzással kiköszörülni): mondhatni tehát, hogy testvéri viszonyban van egymással a két rendezvénysorozat. Hogy az IndyCar esetében nagy- avagy kistestvérről van-e szó, azt ki-ki döntse el maga – európai szemmel alighanem inkább utóbbi felé hajlik az olvasóink zöme, azonban kétségtelen tény, hogy megvan ennek a sportnak is a maga szépsége és izgalma.

Az IndyCar legfontosabb jellemzője, hogy a futamok minden esetben ovális alakú pályákon kerülnek megrendezésre, és minthogy igen szigorú szabályok közé vannak szorítva a versenyautók paraméterei – amit a rendezőség elsősorban a gyártási költségek limitálásával ér el –, nagyjából azonos képességű autók szállnak ringbe, amelyek szinte folyamatosan 220-230 mérföld/órával tépnek. Állandóan csak balra kanyarodni: ezt még a hülye is tudja – mondhatja a laikus, de az ilyen laikus nyilván még csak TV-ben sem látott IndyCar versenyt. Mert hát igaz ugyan, hogy a versenyzőnek nincs szüksége megtanulni a pálya vonalvezetését, de ettől függetlenül egyetlen másodpercre sem lankadhat a figyelme: ez a sportág ugyanis szintisztán a taktikáról szól. Stratégiát kell kidolgozni, meddig érdemes a másik versenyző szélárnyékában autózni, mikor ideális azt kielőzni, hogyan lehet a legjobban takarékoskodni az üzemanyaggal, és a verseny végére persze a lehető legjobb pozíciót foglalni el a mezőnyben. Népes mezőnyről lévén szó a nézők számára is roppant szórakoztatóak ez a móka, hiszen az állandó taktikázás miatt egy-egy körben 4-5 előzést is lehet látni, extra „látványosságként" pedig bejátszanak a balesetek. Amikor ekkora tempónál akár csak összekoccan két kocsi, annak rendszerint hatalmas kicsúszás, majd palánknak csapódás az eredménye, a tömött mezőnyre való tekintettel pedig a tömegkarambolok sem ritkák.



A Codemastersnek már van némi tapasztalata az autóversenyek terén (legutóbb ugyebár hitelesen reprodukálták a Touring Car futamokat), és meg kell állapítanunk, hogy ezúttal is sikerült megragadniuk ennek a sportágnak a lényegét. Megvan benne a sebesség, a ritmus, és a stratégia megválasztásán alapuló küzdelem. A játék készítői egyetlen IndyCar-rajongót sem akartak megfosztani attól, hogy a kedvenc csapatukkal, a kedvenc pályájukon versenyezzenek, ezért a Quick Race üzemmóddal bárhol, bármelyik autóval lehetünk. Tetszőlegesen állíthatjuk a körök és az ellenfelek számát, valamint akár tesztelni is kivihetjük az autót. Utóbbi esetben apróbb beállításokat végezhetünk a légterelő szárnyon, de be is vihetjük a garázsba a járgányt, s ott aprólékosabb munkát is végezhetünk a gumik nyomásának állításától kezdve a váltó áttételeinek meghatározásáig. Sok autóversenyes játéknál a Quick Race mód azonos a gyakorlással vagy legalábbis a könnyített Arcade móddal, de ebben az esetben ez nem így van. Pusztán a gáz tövig nyomásával sehogy sem tudunk eredményt elérni, ugyanis az ellenfeleink szemérmetlenül kihasználják azonnal, ha a belső ívet szabadon hagyjuk. Nehézségi szintet ugyan lehet állítani (mint ahogy a többi üzemmódban is), de a választható fokozatok nem annyira a többiek tudására lesznek hatással, hanem inkább a körülményekre. Easy fokozaton nem sérülnek az autók, és a szabályok is egyszerűbbek, nem úgy, mint a Normál

↘ A repülőrajt kellemetlensége: előzni egyelőre tilos



↘ Ezeket a szögletes szerelőket ki kell rúgni!



↘ Az autó szárnyait nem pont repüléshez hitelesítették



ELŐ A SÁRGA ZÁSZLÓVAL!


Jöhet a felvezető kocsi...


...mert a roncsokat el kell szállítani

szinten, ahol már büntetések is előfordulhatnak, a Pro fokozatnál pedig nemcsak hogy kitörhetjük az autó kerekeit, de még a gumik is kopnak, az üzemanyag is fogy, továbbá kvalifikáció is szükséges, majd a repülőrajtnál manuálisan kell addig tartanunk a pozíciónkat, mígnem az első versenyző átmegy a rajtvonalon.

A címadó IndyCar Series üzemmód indítása természetesen a teljes bajnokság végigjátszását jelenti (15 futamon keresztül) egy adott versenyzőprofillal. A pontokért zajló küzdelemhez talán nem szükséges további magyarázat, az viszont talán nem világos, hogy miért választható külön is a leghíresebb futam, vagyis az Indianapolis 500. Az ok egyszerű: a legnevesebb futamon részletesebb és kidolgozottabb napirenddel is végigmehetünk annál, mint amit a Quick Race módban tapasztalhatunk. Természetesen választható kétjátékos mód is, valamint még egy üzemmód, ami azonban egy hosszabb „értekezést" igényel.

A játék nehézsége talán vegyes érzelmeket válthat ki – hiszen mint utaltam rá, az abszolút kezdők nem számíthatnak sikerélményre – viszont feltétlenül a pozitív irányba tér ki a mérleg nyelve a Masterclass opció által. Ebben az üzemmódban a mezőny egy kiválósága, Eddie Cheever Jr. tanítja meg a játékost a sportág különböző fogásaira, és Eddie bizony alapos tanárnak bizonyul. Miközben ő mondja az instrukciókat, hogy mondjuk mely íveken érdemes autózni, s ehhez milyen beállításokat szükséges választani, a kritikus pontoknál kimerevedik a kép, és ő színes vonalakkal be is karikázza a dolgokat, megmutatja, mire kell figyelni. Miután kioktatott minket, természetesen fel is kell mondani a leckét, tehát az elmondottak alapján hoznunk kell azt a szintet, ami egy első osztályú IndyCar-versenyzőtől elvárható. A szisztéma erőteljesen emlékeztethet minket a Gran Turismo 3 jogosítványszerzésére, hiszen bronz, ezüst vagy arany fokozatra lehet az egyes leckéket megoldani. A tanulás a szimpla vezetési technikával kezdődik, de már itt kénytelenek vagyunk ráérezni az ideális ívek, és a helyes sebességfokozat megválasztásának a fontosságára, hiszen minimum 222 mérföld/órás átlagsebességet kell produkálnunk a bronz fokozat eléréséhez. Ha ez nem megy, akkor megbuktunk, s próbálkozhatunk újra – és persze az autó összetörése is bukással jár. A következő leckénél megtanulhatjuk, miként lehet súlypont emelésével/leeresztésével az alul- vagy felülkormányozottság ellen küzdeni, illetve a megfelelő gyorsuláshoz menet közben állítani az üzemanyag-felhasználáson. Harmadjára a teljesítmény maximalizálásáról tanulunk, magyarán a szárnyak és a felfüggesztések állításáról, s hogy miként értékelhetjük az autónk teljesítményét a gumik forrósodása alapján (tudniillik egy kis kijelző ezt is mutatja). A tesztnél „egyszerű" a feladat: addig kell ügyeskedni a garázsban, míg utána a pályán legalább akkora átlagsebességet érünk el, ami egy bronzéremhez elégséges. Mesterünk ezt követően a kvalifikációra való felkészítés jelentőségét ecseteli (ahol csak rövidtávon kell gondolkodni), és természetesen e téren is vizsgáznunk kell, majd arra okít minket, hogy nem vagyunk egyedül a pályán, és ezért a „harmadik szemünkre" – ez az ún. spotter – is támaszkodnunk kell, aki a boxból kommentálja az eseményeket, és aki figyelmeztet minket az esetleges balesetek lehetőségére. Amennyiben ennek megfelelően sikerül ügyes előzéseket realizálnunk, jöhet a tankolás/kerékcsere begyakorlása, majd a teendők a balesetek esetére (amikor bejön a felvezető kocsi és tilos előzni). A tanulmányaink befejezéseként végül az kerül a fókuszba, hogy a bajnokság pontokért folyik, és ezért meg kell becsülni a második helyet is: így hát az utolsó feladatnál a második hely elcsípése a cél. Afelől biztosak lehetünk, hogy aki az összes vizsgán átment, az már biztosan tud nyújtani valamit a pályán – szóval a játék nem könnyű, de azt sem lehet mondani, hogy felkészületlenül dobnak minket a mélyvízbe.

A nehézségeket azért sem érezzük terhesnek, mert a játék igyekszik hűen szimulálni a versenyautókra ható erőket. Ha mondjuk csak egy kicsit is megtoljuk az egyik riválist, akkor az azonnal keresztbefordul, amivel ugyan előbbre jutunk egy helyet, viszont ezzel egy időben lelassulunk (és össze is törhetjük az autót) annyira, hogy már nem lesz esélyünk felzárkózni az élmezőnyhöz. Egyszerűen rá vagyunk kényszerítve a becsületes (és mellesleg tökéletes) versenyzésre. Kár, hogy a versenyzés élményét semmilyen USB kormánnyal nem lehet fokozni (az irányítóként működő kormányokkal nincs probléma), holott ez mostanság már minden versenyjátéknál szinte kötelező. Ez tehát súlyos hiba. Ezzel ellentétben az olyan járulékos összetevők mindenképpen a játékos kényelmét szolgálják, mint a minden igényt kielégítő (gyorsítható/lassítható) visszajátszás, vagy az a lehetőség hogy az elbaltázott futamokat újra lehet indítani a pause menüből, és mondjuk nem kell újra végigmennünk a kvalifikáción.

Egy ilyen sportnál, ahol a pályák tulajdonképpen meglehetősen hasonlítanak egymásra, a legapróbb részletekre is ügyelni kell ahhoz, hogy a versenyek eléggé autentikusak legyenek. Úgy tűnik, erről a Codemastersnél hasonlóképp vélekedhettek, hiszen a pályák vonalvezetésére, lejtésére, illetve az azokat alkotó textúrákra egy rossz szavunk nem lehet. Az apróbb barázdák, sőt a bitumen repedezései is jól látszanak, az ideális ívekre szemlátomást mindenhol rárakódott egy kevés gumiréteg, s mondjuk Indianapolis esetében természetesen a múlt század elején épült pálya mementója, a régi útburkolat téglái is megvannak a célvonalnál. Egyéb látványosságra persze ne számítson senki, hiszen végtére is stadionokról van szó, tehát oldalvást kitekintve legfeljebb a lelátókat, a drótkerítéseket és a szokásos papírmasé nézőket láthatjuk. Az autók poligonmodelljeit viszont szemlátomást szakértő kezek alkották, habár kifogásolni lehet a belső nézet elnagyolt kidolgozását, a real time árnyékok és a fényezés hiányát, valamint a kissé érdekes törésmintát. A legdurvább baleseteknél is csak a szárnyakat hagyjuk el, valamint a kerekek ferdülnek el, mielőtt az autó elkezdene füstölni. A játék zenéi kissé lagymatagok, vagy ami még rosszabb, menet közben metálosak, de bizonyára vannak, akiknek bejön. Az átlagember talán inkább kikapcsolja őket – annál is inkább, mert megfelelő felszereléssel a hanghatások DTS-ben szólnak.

A játék tehát úgy nagyjából jól néz ki, szépen szólnak a dübörgő versenygépek, és az IndyCar versenyek pattanásig feszült atmoszférája is „átjön" rajta. Ha még a Driving Force kormányt is támogatná, és ha egy üzemmódot az eseti játékosoknak is szántak volna az alkotók, akkor elmondhatnánk, hogy nemcsak az IndyCar híveinek tud izgalmas perceket szerezni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu







MELLETTE
- Eredeti, és élethű pályák és kocsik
- Az IndyCar versenyek taktikája remekül megtanulható
- Klassz visszajátszások

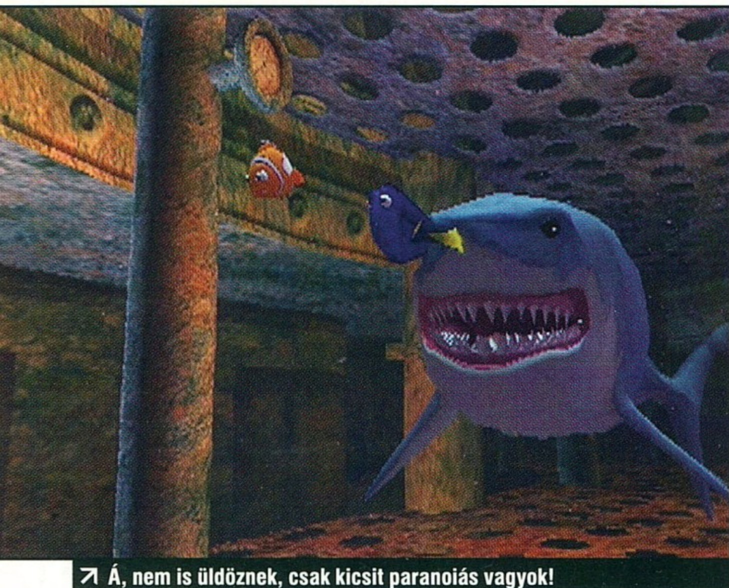
ELLENE
- A játék nem támogat semmilyen USB kormányt
- A kezdők számára nincs sikerélmény
- Béna törésminta

PEREPUTTY
- Formula One 2002 *SCEE*
- IndyCar Series *Codemasters*
- NASCAR Thunder 2003 *Electronic Arts*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	82
HANG	88
SZAVATOSSÁG	75

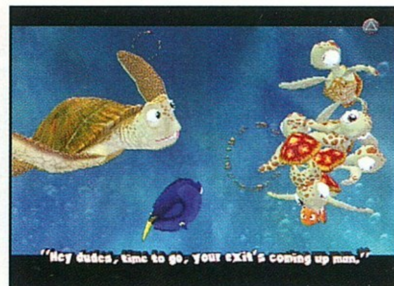
ÍTÉLET
80

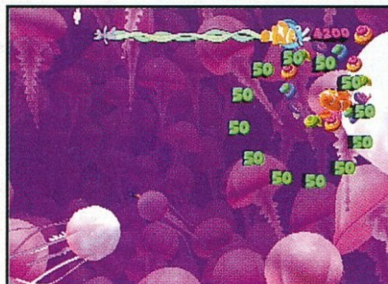
1-2 játékos NTSC www.codemasters.com DTS



↗ Á, nem is üldöznek, csak kicsit paranoiás vagyok!









Egy fiatal célközönségnek szóló mozi esetében ma már inkább az hatna megdöbbentően, ha a filmstúdiók csillagászati összegű reklámkampányának farvizén nem úszna be a képbe legalább egy játék is a film történetével és szereplőivel. A Pixar-Disney nevével fémjelzett Finding Nemo is csak annyival tér el ettől a jól bevált recepttől, hogy a játék néhány héttel megelőzte a film mozis premierjét, még az USA-ban is, hogy a honi műsorra kerüléséről (várhatóan december) ne is beszéljünk.

A történetet dióhéjban is össze lehet foglalni, hiszen a főszereplőnek két bohóchalat és egy számomra ismeretlen fajú, tündöklő kékségét némi sárga és fekete mintázattal feldobó halacskát választó mozi arról szól, hogy a gonosz akvarista által elrabolt kishalat atyja ki akarja szabadítani. A Multiplay! DVD-mellékletére még a múlt hónapban felkerült mozis ajánlót megnézve az is villámgyorsan kiderülhetett mindenki számára, hogy forgatókönyvíróktól a komolyságnál kevés dolog állt távolabb, amikor a szereplők jellemét, dialógusait és film történéseit agyalták ki. Mondjuk nehéz is lenne mélylélektani melodrámát tálalni egy olyan vidám és színes helyszínen, mint az ausztráliai Nagy Korallzátony. Ráadásul a számos bonyodalomba keveredő, de azokat burleszk elemekkel és beszólásokkal tréfába fordító halak csetlése-botlása nem csak a hivatalosan hangoztatott 8-12 éves célközönséget képes szórakoztatni. Míg a csemeték a cápa elől menekülő halakért izgulnak, addig a díszkíséretet adó szülők elmosolyoghatnak a klasszikus kabarék optimista-pesszimista kettősének diskurzusain.

A játék esetében azonban már nem ennyire univerzális a szórakoztatási faktor, mert ugye a poénkodós részek a bőkezűen mért átvezető animációkra maradnak, a pályákat viszont a már említett alsó tagozatos korosztályra szabták. Magyarul ez annyit jelent, hogy ügyességi feladatok szintjén számos kihívás vár mindenkire, ám azok, akik egy játéktól a 3*3-as tologatós képkirakónál bonyolultabb logikai feladatokat is elvárnak, csöppet csalódni fognak. A maga műfajában viszont eléggé ott van a szeren a teljesen lineáris történeti szálra épülő játék, mert a Traveller's Tales alkotói gárdája többféle platform stílust mixelt össze a játékban, némi versenyzéssel, üldözéssel fűszerezve és igen változatos kihívásokat állítva a játékos elé. Annak ellenére, hogy a látvány teljesen térbeli, a platform helyszínek csak két dimenzióban engedik mozogni a játékost. Kivételt a rövidítések jelentenek, ám ezekbe belépve a halacska irányítása kikerül a játékos kezéből, s csak akkor kapja vissza, mikor az uszonyos már visszaállt a pálya eredeti síkjába. A versenyeknél, illetve üldözéseknél persze megváltozik a helyzet, de a pálya nyomvonalát természetesen nem lehet, illetve az előbbieknél nem célszerű elhagyni, hiszen akkor biztos

■ Halandra fel!

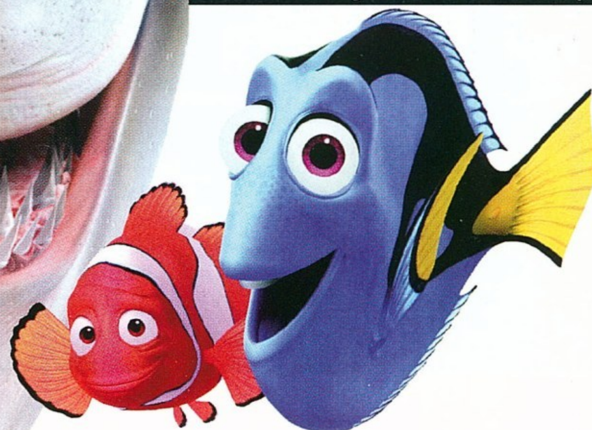
FINDING NEMO

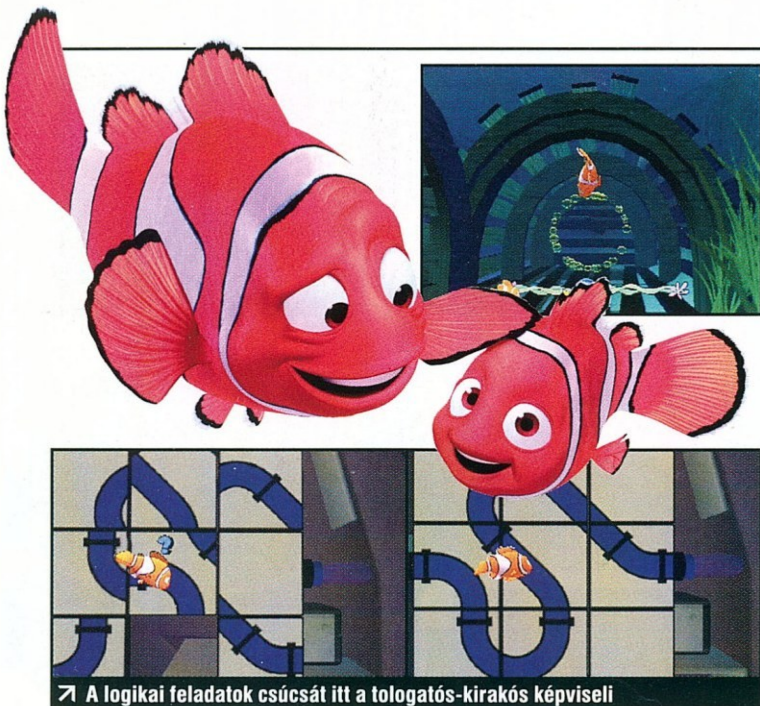
TÍPUS PLATFORM KIADÓ THQ FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES MEGJELENÉS 2003.05.09. NTSC 2003.09.26. PAL





↗ Eszelős sebességet a turbó-karikáktól sem kapunk





↗ A logikai feladatok csúcsát itt a tologatós-kirakós képviseli



↗ A máig harcoló U-boat még mindig tartogat forró meglepetéseket

az utolsó helyezés. A rögzített pályán mozgó kamera látószögét a fejlesztőknek mindenhol sikerül úgy beállítania, hogy semmi ne akadályozza a kilátást, annak a néhány tereptárgynak a kivételével, amelynek kimondott célja, hogy a hal eltűnjön a játékos szeme elől.

Az első helyszín természetesen a tanulásé, ám mivel a halak mozgáskultúrája az úszáson kívül apró gyöngyök cipelésének képességében és egy leginkább nekirugaszkodásként leírható akcióban kimerül, nem kell túl sokáig hallgatni a mindent a játékos szájába rágó, igazi öreg rája dumáját. A szerény mozgáskészlet azért némileg kiszélesedik annak köszönhetően, hogy a már említett elrugaszkodás, vagyis az akció gomb hatása egyes pályákon, illetve egy felvillanó kérdőjellel jelzett pontokon megváltozik. Utóbbira jó példa a versenyeknél némi előny megszerzésére, a platform helyszíneken pedig átjáróként szolgáló rövidítések bejárata. Az alapvető, kiugrás mozdulat pedig a gyors tovarebbenésen túl fegyverként és szerszámként is funkcionál, utóbbi természetesen csak ott, ahol a környezetben átváltható kapcsoló, kibillenthető szikla vagy hasonló interaktív elem jelenik meg. A halvérű főszereplők pacifista mivoltára jellemző, hogy direkt módon nem képesek támadást intézni senki, még a testi épségüket igencsak veszélyeztető rákok, kagylók, tengeri sünök és egyéb teremtmények ellen sem. Az apróbbakkal mégis képesek elbánni, már ha a közelbe találnak egy légbuborékot, amit rápöckölnek a galád lényre, majd a léggömböt foglyával együtt kipukkasztják. A termetesebb jószágokkal, az elektromos angolnákkal, murénákkal, gömbhalakkal szemben természetesen ez a taktika már nem működik, ilyenkor az egyetlen esély a túlélésre a kivárós-elosonós taktika.

Az oktatópálya végén természetesen szétszakad a bohóchalak már eredetileg is csonka családja, ám a játékos ezzel még korán sem int búcsút Nemonak. Miközben Marlin a búvár elejtett maszkját hajkurászva (később) pedig Sydney kikötője felé tartva keveredik az egyik veszélyes szituációból a másikba, jó néhány pályát az akváriumba zárt Nemoval is teljesíteni kell. Az apa-hal vándorútján hamar beleszalad a Dory nevet viselő, nálánál jóval testesebb halba, aki ha nem is örömest, de némi fogócska után csatlakozik hozzá.

A kettétört vitorlás-makettól a műanyag koponyáig számtalan giccses marhasággal felékszerezett akváriumban és az óceán vizében játszódó epizódokra egyaránt jellemző a filmszerűen tiszta képi világ. A Traveller's Tales fejlesztőinek, saját bevallásuk szerint igen jó dolga volt, hiszen a Pixaros népek nem szóltak bele a játék megalkotásába, viszont a modellezéshez szükséges anyagokat tonnaszámra szállították. Ennek köszönhetően nem csak a főszereplő halak néznek ki igen csinosan, de például a játékban szinte csak leküzdendő akadályként szerephez jutó teknősök is roppant szemrevalóak. A gondos grafikai kidolgozás többségében igaz a háttér elemeire is, az akváriumban viszont szándékosan „műanyagosra" vált a világkép – ám ez így is van rendjén.

Fiatalabb korosztálynak készült játék lévén, nehézségi fokozatok helyett halaikat végtelen élettel áldották meg az alkotók. Igaz, ezek a számolatlan újrakezdések viszont mindig az adott pályaszakasz elejére dobják vissza a hibázó játékost, ami egy türelmetlenebb csemete esetében nem a legideálisabb megoldás. A kiindulópontra való visszadobás elkerülésére a játékosnak úgy van lehetősége, hogy a néhol feltűnő (persze általában jól eldugott sarokban fellelhető) garnélarákokat maga köré gyűjti. A halat kitartóan körülzsongó kék rákocskák pedig sikeresen zavarják meg a támadókat, akik így nem a játékos halát ragadják el, csupán a slepp néhány tagját csemegézik el.

Arról viszont, hogy ne unja el a pályákat a gyermek, egészen jól sikerült gondoskodnia a tervezőgárdának. Az egymást váltogató, s jobbára teljesen különböző részfeladatok megoldása mellett ráadásul minden helyszínen vannak bónuszküldetés jellegű, gyűjtögetős-cipelős feladatok is. A buborékkarikákat például minden pályán meg lehet találni, függetlenül attól, hogy platformjellegű úszkálásról, vagy versenyről, üldözésről van éppen szó. A szép zöld buborékfüzéreken átúszva pedig egy számláló tájékoztat arról, hogy hány karikán kell még áthaladni az összes begyűjtéséhez. Siker, vagyis a füzérek mindegyikének learatása esetén a játékos arany tengericsillagot kap, a pályák előtt pedig igen jól látható, sőt külön tanulmányozható az azokon begyűjthető csillagok száma és fajtái. A buborékon túl ugyanis lehet szerezni aranycsillagot a színes gyöngyök megfelelő talapzatokra cipelésével, vagy éppen a pontokat jelentő csigák minél hatékonyabb gyűjtögetésével is.

A film történetét viszonylag szorosan nyomon követő játéknak nem csak képét, de hangját is igyekeztek a lehetőségekhez képest minél jobban közelíteni a mozihoz, így a PS2-verzió megfelelő erősítő közbeiktatásával Dolby Surround hang megszólaltatására is képes. Az egyéb konzolokra készült verziók történetben és feladatokban egy szemernyit sem különböznek, az eltérés csupán abban jelentkezik, hogy a saját platform motorját (amelyet már a Crash Bandicoot: Wrath of Cortex óta folyamatosan fejlesztenek) használó Traveller's Tales igyekezett mindenhol a maximumot kihozni a hardver grafikus lehetőségeiből. A játék kapcsán csak egyetlen gondolat bánt igazán. Az igen nagy mértékben a filmre alapozott játék hangulatát jelentő mozi bemutatását idehaza csak decemberre ígéri a forgalmazó, így nagyon elszakad egymástól a film és a játék jelentette élmény.

Schuerue
schuerue@ipma.hu

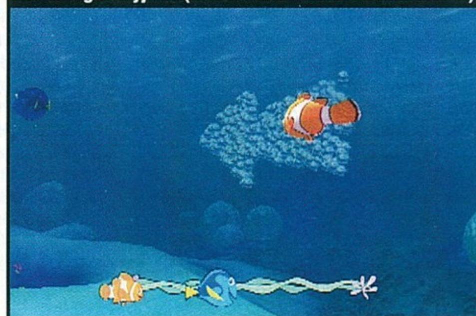
↘ Az idei szezon büfé-slágere a hirtelensült bohóchal



↘ Felvillanyozó találkozás az elektromos angolnával



↘ Hering-irányjelző (nem mintha másfelé is mehetnénk)



MELLETTE

- Filmből átvett grafika
- Pályákon belüli változatosság
- Váltakozó szereplők

ELLENE

- Lineáris játékmenet
- Nem állítható nehézségi fok
- Nagyon támaszkodik a filmre

PEREPUTTY

- **Monsters Inc.** *SCEE*
- **Finding Nemo** *THQ*
- **Crash Bandicoot** *Universal Interactive*

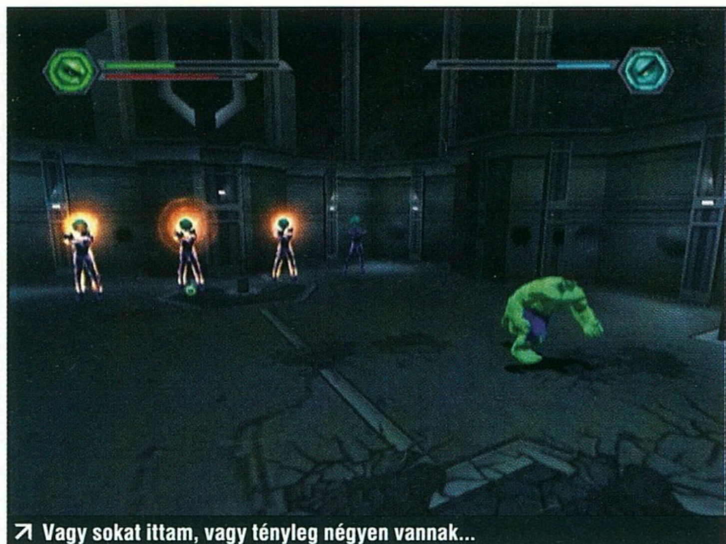
1 játékos NTSC www.thq.com/findingnemo.com DOLBY SURROUND

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	81
SZAVATOSSÁG	71

ÍTÉLET

74


↗ Vagy sokat ittam, vagy tényleg négyen vannak...

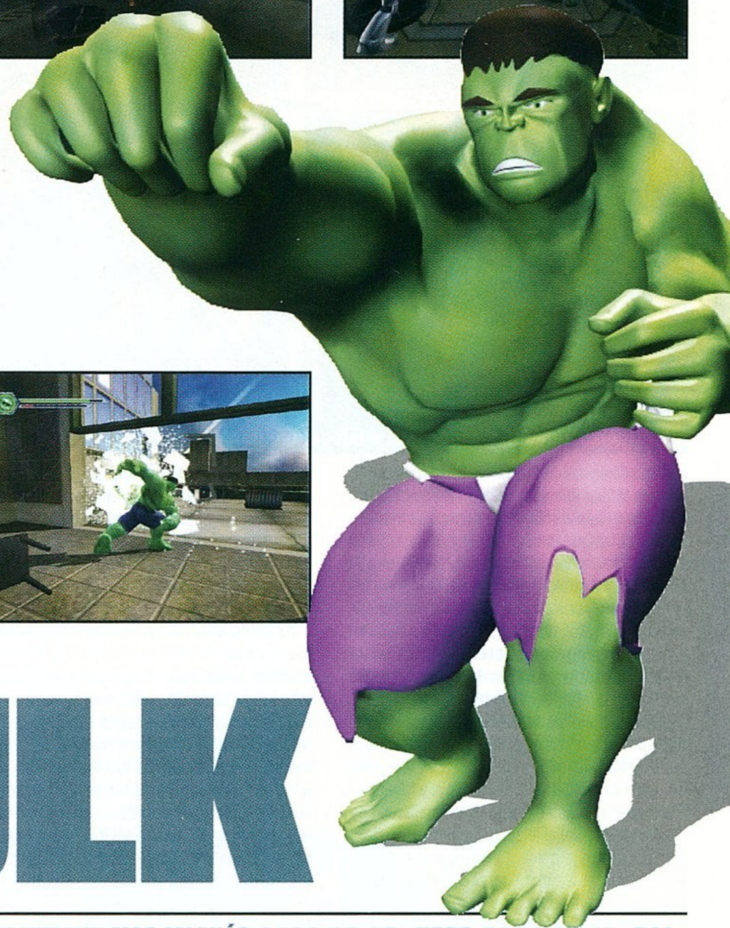












■ A Greenpeace fő aktivistája közbelép

THE HULK

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** VIVENDI UNIVERSAL **FEJLESZTŐ** RADICAL ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.05.28. **NTSC** 2003.06.13. **PAL**

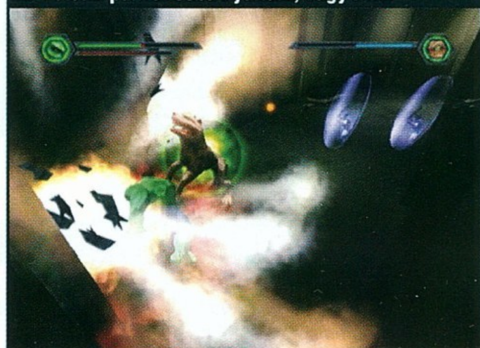
A Marvel több mint fél évszázados munkássága alatt több ezer (!) képregény figurának adott életet. Ezek némelyikére szerintem már ők maguk sem emlékeznek, de a jól sikerültekből folyamatosan busás hasznot húznak. Lásd: az utóbbi hónapok mozifilmjei között már-már dömpingszerűen sok volt a szuperhőseikkel/mutáns szereplőikkel operáló alkotás. Persze ez a dili is gyorsan le fog lohadni – aztán ismét jöhetnek a dinoszauruszok, és a bazi nagy kavicsok az űrből…

A lap megjelenésekor minden bizonnyal már a hazai mozik is műsorra tűzték a fehérköpenyes dokiból lett zöld óriás történetét feldolgozó filmet, a The Hulkot. Ha jobban belegondolok, Hulk annyira azért nem közismert szuperhős, mint például "man"-re végződő nevű társai (Superman, Batman, Spiderman, SakmaN…) (*Utóbbi inkább egy beszéd-szintetizátort lenyelt mutáns – a szerk.*), de nyilvánvalóan sokkal több kissrác bólint okosan a neve hallatán, mintha például The Punishert említettem volna. Pedig a pórul járt doki története elég régi (1962), és az emlékeimben még egy olcsó TV-sorozat képei is fel-felrémlenek (Hulk szerepét a bodybuilder Lou Ferrigno játszotta, aki Schwarzenegger pályatársa és legfőbb vetélytársa volt. Webcím, akit érdekel: www.incrediblehulktvseries.com). A mozifilm bejelentése után a történet már a szokásos forgatókönyv szerint halad: a nagypénzű filmstúdió játékszoftver-készítő részlege (mert ugye ez ma már alapkövetelmény…) a film alapján elkészíti a játékot a lehető legtöbb platformra (konzolok, PC, Mac, centrifuga, mikrosütő). Mi pedig jól megvesszük, aztán pedig mondunk csúnyákat, mert sok esetben igen silány produktummal verik át a fejünket. A Hulk esetében szerencsére nagy morgásra nem lesz okunk, ugyanis a játék egészen jóra sikerült, sőt: a készítők még arra is vették a fáradtságot, hogy teljesen új sztorit találjanak ki hozzá. Az alaptól persze itt sem tértek el: adott a főhős – Dr. Bruce Banner –, aki egy balul sikerült kísérlet következtében igen nagymértékű gamma-sugárzást kapott. Persze ahelyett hogy szépen meghalna rákban, emberfeletti képességre tett szert: ha felhúzzák az agyát, akkor hatalmas zöld óriássá válik (szétrepedő sztreccsnadrág mellékelve). Ez átokként sújtja, hiszen az átváltozást nem tudja kontrollálni, és ebben az állapotában az értelmi szintje is igen alacsony szintre süllyed (az eredeti történet szerint ilyenkor beszélni sem képes). A játék történései a filméhez képes kb. egy évvel később játszódnak. Crawford professzor – Bruce régi barátja és mentora – felajánlja a segítségét arra vonatkozóan, hogy megszabadítsa Bruce-t Hulktól. Az egész persze csak arra megy ki, hogy a prof megszerezze Hulk speciális képességének a kulcsát. Az átvágott Bruce kénytelen üldözőbe venni korábbi barátját, aki a hóna alatt a Gamma Gömbbel (ebben van Hulk "gammaereje") épp a rosszfiúk irányába igyekszik (The Leader és bandája). Az itt történtek egy részét már személyesen fogjuk átélni – már ha belevágunk a The Hulk végigjátszásába.

A főhős kettős személyisége a játék teljes egészére hatással van. Alapvetően kétféle küldetéstípussal fogunk találkozni: az egyikben az emberi Dr. Bruce Bannert kell irányítanunk, míg a másikban az átváltozott Hulkot. A feladatok végrehajtásának módját természetesen determinálja, hogy milyen karakterrel kell nekiindulnunk a pályának. A doki szerepében leginkább lopakodós és sza-


↘ Kedves nézőink, a szorítóban Madman és Hulk...


↘ Kinek nem tetszik a sztreccsgatyám?


↘ Valami pukkanósba nyúltam, vagy mi...



↗ Elcsúszott a kontaktlencsém - ezért most mindenki meghal!











↗ Gyerekkoromban is mindig vertem a rongybabáimat...

botőr akciókat kell végrehajtanunk, vagyis vele az észjáték dominál. Erre rá is vagyunk kényszerítve, mivel a doki életereje messze alulmúlja Hulkét, és a sérülésekre is sokkal érzékenyebb (egy-két skuló, és padlót fog). Ládákat kell tologatnunk, kapcsolókat kell nyomogatnunk, biztonsági terminálokat kell feltörnünk – mindezt persze észrevétlenül. Hulk ellenben a nyers erőt alkalmazza szívesebben, mindemellett elég jól bírja a maflásokat és a golyókat is. További előnye, hogy vele nem igazán kell kapcsolókat keresgélnünk az ajtók kinyitásához, a legtöbb esetben egyszerűen csak be kell "kopogtatnunk".

Főhősünk "normál" állapotában is végrehajt egy-két verekedős mozdulatot (leginkább hátulról fojtja meg az őröket), de a bunyó igazából Hulk profilja. Az ellenfelek halomra aprítását többféleképpen tudjuk véghezvinni. A szabadkezes módban maflásokat osztogathatunk, illetve ha az ütés gombon kívül a másik két akció gombot is használjuk, akkor a többi testrészünket is bevonhatjuk a küzdelembe. Érdemes próbálkozni a különféle gombok variálásával, mert egészen jó kombinációkat lehet előhozni. A másik lehetőség, ha felkapjuk a hozzánk legközelebb álló ellenfelet (bár nem mindet lehet) – az ekkor még élő testtel több dolgot művelhetünk: hozzávághatjuk egy másik támadónkhoz, kézben tartva lepofozhatjuk nullára, vagy egy speciális pankrációs mozdulattal végezhetünk vele (gerinctörés, padló felmosás stb.). További támadási lehetőségek rejlenek az ugrás és a támadó gombok kombinációjában. Például, ha felugrunk és egyből rátapadunk a pofozkodás gombjára, akkor egy irtózatosan nagy, levegőből lecsapó ütést vihetünk be az ellenfélnek (és érdemes tovább is kísérletezni, mert az ugrással igen erős támadásokat tudunk előhozni).

A játék egyik extrája, hogy Hulk gyakorlatilag bármilyen tereptárgyat felkaphat, és fegyverként használhat. Az alkalmi buzogánnyal kétfajta ütést adhatunk elő (jobbra-balra hadonászós és a felülről lecsapós), illetve ilyenkor is megvan az ellenfélhez vágás lehetősége. Utóbbit már az első főellenfélnél (Half-Life) alkalmaznunk kell, de később is lesznek helyzetek, amikor csak a hajigálás lesz célravezető. A tereptárgyak egy része idővel "visszanő", illetve a falakon végigvezető csőrendszerből is mindig szakíthatunk alkalmi fegyvert. Az erősebb ellenfeleket (pl. tank) puszta kézzel elég nehéz leamortizálni, ezért a lövedékeiket kell visszapofozni (ez persze nem egyszerű feladat, jól kell időzíteni). E nehézséggel már a legelső pályán szembesülünk – de biztosíthatok mindenkit, ez csak a kezdet.



Hulk egyébként sem az a nyugis fajta (ugyebár eleve azért ilyen, mert feldühítették), de még erre az állapotára is rátesz egy lapáttal, amikor igazán megvadul. Ez akkor következik be, ha a piros "düh" mérce feltöltődik. Ekkor pár másodpercre (amíg a piros csík el nem fogy) még iszonyatosabb erőre tesz szert, és még inkább immunissá válik a sérülésekkel szemben. Erre a kis időre az amúgy sem gyenge repertoárja újabb különleges támadási lehetőségekkel is kibővül.

A játék egyik legnagyobb hibája akkor jön elő, amikor a dokival szaladgálunk, és kiszúr minket egy őr. Azt pár visszatöltést követően már mindenki tudni fogja, hogy a dokival nem érdemes tettlegességhez folyamodni, marad tehát a szégyen (azaz a futás), és a rejtőzködés. És lássunk csodát, az IQ-bajnok őr rövid keresgélést követően egyszerűen megfordul és odébbáll. Ilyenkor még azt is megtehetjük, hogy szép óvatosan utána osonunk, és hátulról elkapjuk. Talán további kommentálás nem szükségeltetik...

A grafika technikailag nagyszerű: a tévénken egy az egyben megelevenedik a képregény. Láttam már nagyon sok cel-shaded grafikájú játékot, de ennyire profi, rajzfilmes hatásút még nem. Igazából úgy tűnik rajzfilmszerűnek az egész, hogy nem érezzük erőltetettnek az éles kontúrokat és az erős kontrasztú színeket. Igen profi munka. Mindez persze nem sokat érne, ha nem lenne megtámogatva az animátorok és modellkészítők remek munkájával. Még a legegyszerűbb őr kivitelezése és mozgása is egészen jó, a főellenfelek és a mutáns harcosok pedig majdnem annyira részletesek, mint Hulk maga. A történések többé-kevésbé eleget tesznek a fizika törvényeinek, bár pár dolog egy kicsit el lett túlozva. Példának vegyük a legegyszerűbbet: egy arcon csapott őr hármat pörög a levegőben, majd a földet érés után újra felpattan – ezt egy mutáns ellenfélnél még csak-csak elhiszem, de egy átlagember esetében talán nem kellene erőltetni. Látványnak persze egyáltalán nem utolsó dolog, ahogy az ellenfeleink jobbra-balra repkednek az ütéseink nyomán, de azért egyikük sincs titánból! A környezet is elég hihetően reagál az erőszakos mozdulatainkra, hiszen majdnem minden szétverhető. A törmelék vagy a berepedezett követ minden esetben ott marad a tett helyszínén, a falból kiszakított csődarab szomszédjai szétgurulnak a padlón stb. A játék hangjai teljesen jól illeszkednek a képregényes stílushoz. Jó a zene, nagyon hangulatosak a környezeti zajok, és kimondottan színvonalas a szereplők szinkronhangja – a filmben a doki szerepét felvállaló Eric Banat még arra is rá tudták venni, hogy a játékban is ő adja a doki hangját.

A The Hulk bár egyszerű, mégis élvezetes játék. Kimondottan jó érzés, hogy a zöld óriás bőrébe bújva kitombolhatjuk magunkat. Érdemes kipróbálni!

SakmaN
sakman@ipma.hu

ÁRUKAPCSOLÁS A JAVÁBÓL

A készítők egy különleges módot is elrejtettek a játékban, amit egy speciális kód beírásával lehet aktiválni. Ezt csak játék közben, és csak bizonyos termináloknál lehet bevinni a gépbe (két ilyen helyre emlékszem). A kódot pedig a moziban, a filmből fogjuk megtudni!

MELLETTE
- Hulk animációja fantasztikus
- Képregényszerű hangulat
- Extra játékmódok

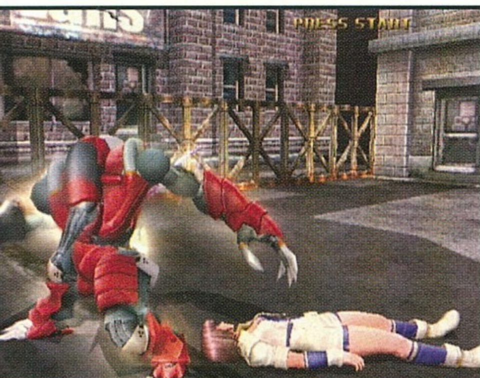
ELLENE
- Ordítóan rossz kamerapozíciók
- Néha sansztalanul nehéz
- Sokszor idióták az ellenfelek

PEREPUTTY
- The Hulk – *Vivendi Universal*
- Spider-Man: The Movie – *Activision*
- X2: Wolverine's Revenge – *Activision*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	81
HANG	85
SZAVATOSSÁG	72

ÍTÉLET
76

1 játékos | PAL | www.hulkgames.com | SZTEREÓ



↗ Az a lényeg, hogy nincs hónaljszagom!



↗ Gyere bébi, tangózzunk egyet!



↗ Ebben a melegben jólesik egy kis legyezés



↗ Rúgd fel megint, aztán fogd rá a nyuszira!



■ Állati-e az átirat?

BLOODY ROAR EXTREME

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** HUDSON SOFT **MEGJELENÉS** 2003.05.27 **NTSC**

Az újgenerációs Bloody Roar még 2001 márciusában debütált a Sony gépén Japánban, a játékot a sorozatban már a harmadik epizódként könyvelhettük el. A hadjárat jó egy év múlva folytatódott GameCube-on is, Primal Fury alcímmel, most pedig elérkezett (reménybeli) hódításának következő állomásához, az Xboxhoz, amelyen – csak hogy hűek maradjanak a hagyományokhoz – ismét egy új utótagot kapott a készítőktől, jelesül az Extreme megjelölést. Szerencsére nem pusztán ennyiben merül ki az újdonságok tárháza, így érdemes rá szánnunk egy pár sort.

A háttértörténet semmit sem változott az eredetihez képest, úgyhogy ennek kifejtését – utólagos engedelmetekkel – gyorsan át is ugranám. Viszont nagy vonalakban felvázolnám a játék lényegét azoknak, akik esetleg nem ismernék az eredeti verziót. Esetünkben egy olyan verekedős játékról van szó, ahol a szereplők – szó szerint – kihozzák egymásból az állatot. Azaz már alapból sem túl békésnek tűnő karakterünk egy gombnyomásra hirtelen valamilyen vérszomjas vadállattá változik (már amennyiben például a vakond vadállatnak minősíthető), amelynek hatására jóval nagyobb mértékű sebesülést képes ellenfelének okozni, mint emberi formájában. Mindez a hajcihő – mint minden ehhez hasonló verekedős játékban – egészen a főellenség leveréséig megy, nyolc pályán keresztül, aztán a sikeres befejezés esetén egy CG animáció a jutalmunk az adott szereplő történetével.

A harc a következőképpen fest: kezdetkor teljesen átlagos emberi formában állunk (illetve küzdünk) a harcszíntéren, majd egy gombnyomásra megnyomva változhatunk állattá. Ilyen állapotban a nagyobb sebzés mellett megnő a védelmünk is, de ha sokat bénázunk, akkor ellenfelünk úgymond leveri rólunk az állati hacukát. Továbbá lehetőségünk van speciális kombók elsütésére (Beast), ilyenkor egy „látványos" animáció kíséri a támadást, de ehhez elsőre el kell találnunk ellenfelünket (ha azonban ez sikerül, akkor szinte teljesen levehetjük az életerejét). A játék egyébként egészen egyszerű kombókat használ, így szerintem senkinek nem okozhat komolyabb problémát egy-egy jól irányzott támadás. Állattá változva most is lehetőségünk van arra, hogy aktuális életerőnk néhány százalékát fokozatosan visszanyerjük – persze ehhez ellenfelünk bénasága is szükséges.

Tulajdonképpen a játék lényege ennyiben össze is lett foglalva, de azért mégsem ilyen egyszerű a dolog. Néhány olyan újítás található az Xbox-verzióban, melyek ilyen-olyan mértékben, de megnövelték a Bloody Roar élvezetét. A szokásos játékmódok mellett, mint Arcade, Time Attack, Survival, Training és Team Battle helyet kapott néhány új opció is. Ilyen a Com Battle, ahol az általunk megválasztott ellenfelek ellen harcolunk, a Movie Player, ahol bármikor megtekinthetjük hőseink filmjeit, illetőleg az intrót, és behozható a Cheat mód is, ahol – többek között – olyan mókás dolgok is kacsintgatnak ránk, mint a Kids opció. Ezt választva a szereplők teste gyermekalakot ölt, fejméretük viszont akkora lesz, hogy igen drága mulatság lenne rá sapkát készíttetni. Értelme persze nincs, viszont legalább a hatása elég mókás, rendesen megnevetteti a játékost.

Kaptunk két új karaktert, mégpedig a kövérkés Ganesht, aki elefánttá képes átalakulni, és Cronost, a főnixmadárrá változó fiatal fiút. Természetesen az eddig meglévő 14 szereplő megmaradt, tehát ugyanúgy jelen van Bakuryu, Shen-Long, Yugo, Busuzima és a többiek, mint az elődökben. Behozható még egy extra karakter is, Fang személyében, mellette most is rejtett arc Kohryu a fémvakond, illetve Uranus, a kiméra.
Örömmel vettem észre, hogy a grafikai megjelenítés is megváltozott, mégpedig jó értelemben véve. A PS2-es verzió egyik legnagyobb hibája a hátterek túlzott egyszerűsége volt, amin most változtattak a készítők, sőt, néhány új helyszínnel is megajándékoztak minket. Ilyen az akvárium (á la DOA3), egy kínai templom, vagy a sugárút melletti járdaszegély. A már rendelkezésre álló területeket is átdolgozták, némelyikre alig fogunk ráismerni. Hőseink megjelenése is kidolgozottabb lett, viszont a speciális támadásoknál látható effektus-kavalkád még mindig ronda, ennél azért jóval többet is kibírna az Xbox hardvere... Van, ami nem változott semmit sem az eredetihez képest, mégpedig a hangeffektusok. A menetek közben hallható zene még csak-csak elmegy, de a pofonok, dobások, földre csattanások és a szereplők hangja ismételten nem egy nagy szám. Az már csak hab a tortára, hogy a levezető CG animációk alatt semmiféle beszéd nem hallatszik (még japán sem), csupán néhány – a képernyőre vetett – mondat utal arra, hogy valójában miről is beszélnek a jelenet alatt!

Nem lett rossz a BRE, sőt, néhány szempontból egészen jó alkotás, de azért valahol mégiscsak egy másfél éves játék átirata, és nem egy vadonatúj alkotás. Ennek ellenére a bunyós anyagokat kedvelő Xbox-tulajok mindenképpen szerezzék be, mert egyelőre ez a játék a bronzérmes (a Mortal Kombattal karöltve) a Soul Calibur 2 és a DOA3 mögött – még akkor is, ha bőven hagy még némi kívánnivalót maga után.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Egészen szépen átdolgozott grafika
- Kaptunk néhány exkluzív dolgot

ELLENE
- A játék audio része még mindig gyenge
- A speckó kombóknál látható effektek lehetnének jobbak

PEREPUTTY
- Dead Or Alive 3 – *Tecmo*
- Bloody Roar Extreme – *Konami*
- Tao Feng – *Microsoft*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	71
SZAVATOSSÁG	72

ÍTÉLET
75

1-2 játékos NTSC www.bloody-roar.com SZTEREÓ



↗ Érkezik az ejtőernyős tankhadosztály



↗ Oszlassuk fel ezt a Q-steini tömörülést!



↗ Vadnyugati párbaj – harckocsikkal

A legolcsóbb tankolás

SEEK AND DESTROY

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ PLAY IT FEJLESZTŐ TAKARA MEGJELENÉS 2003.05.15. PAL

A gonosz Q-stein birodalom páncélos hordái rászabadulnak békés országunk védtelen lakosaira, s mint érző szívű hazafi mi mást is tehetnénk, minthogy bepattanunk a saját kis páncélosunkba, csatlakozunk az ellenállókhoz és nekilátunk a gaz ellen hentelésének. Amint láthatjuk a kerettörténet nem kifejezetten erőssége a Seek and Destroynak – mentségére legyen mondva, hogy mondjuk ebben a stílusban ez nem is túl meglepő. Ugyanis a játék nagy részét egy tankban fogjuk eltölteni, mégpedig úgy, hogy közben más páncélosokra lövöldözünk. A tényleges történetnek – mely néha kicsit követhetetlennek és debilnek fog tűnni – csupán annyi szerepe van az egészben, hogy az egyik csatából eljuttasson a másikba. A páncélosok első pillantásra furának tűnő alakja se tévesszen meg senkit: a japán Takara cég ugyanis több bek között modelleket is gyárt – a Seek and Destroy főszereplői pedig pontosan ezek a miniatűr tankocskák.

Először is ki kell választanunk 15 tankból, melyikkel indulunk neki a felszabadító harcoknak. A tankok a második világháború első felében a németek és a szövetségesek által használt típusok közül kerülnek ki, ám ha sikeresek vagyunk a harcokban, egyre modernebb páncélosokhoz és felszereléshez juthatunk. Amennyiben kiválasztottuk a nekünk tetsző fémszörnyet, máris a csata sűrűjében találjuk magunkat: a birodalom utolsó védőbástyáján vetjük meg a lábunkat, és megkíséreljük a Q-stein seregek feltartóztatását. Lévén ez az első pálya, gondolom senkinek sem okoz meglepetést, hogy a dolgunk nem lesz különösebben nehéz. A támadó tankokat könnyedén kilövöldözhetjük, komolyabb ellenállást csak a vezérük – egy fekete Sturmtiger – tanúsít, ám a végén belőle is csak füstölgő roncs lesz. A győztes csata után új tank(ok) és némi arany lesz a jutalmunk, utóbbit az általunk használt tank tuningolására költhetjük. E célból a felszabadított városokban található boltokban vételezhetünk új fegyvereket és kiegészítőket. Általában igaz, hogy ami drágább az egyúttal jobb is – ám vigyázzunk a súlykorlátra, ha nem akarunk lajhártempóra váltani, továbbá figyelnünk kell arra is, hogy az adott felszerelés használható-e azon a tankon, amelyikre szánjuk (mondjuk nagy gond nincs, mindent eladási áron vesznek vissza).

Nézzük, mi mindent variálhatunk a „járgányunkon"! Először is az ágyút – a legjobb nehézfegyvereket csak a H (Heavy, azaz nehéz) tankok használhatják. A következő a másodlagos fegyverzet, két típussal: Sub Weapon A, ebből a legjobbakat csak a B (Body – nagyméretű) tankok használhatják, és Sub Weapon B, amelyből a legfejlettebbeket csak a T (Turret – toronnyal rendelkező) tankokra szerelhetjük. A motoron (Engine) a sebességünk és a gyorsulásunk múlik, a lánctalp (Travel Parts) pedig a fordulékonyság és az úttartás felelőse. A különleges alkatrészek (Special Parts) közé mindenféle extrém dolog tartozik, amelyek speciális küldetéseknél, vagy bossfightoknál jöhetnek jól (ilyen például a légpárna, a szárnyak, vagy egy sugárhajtómű). A beltéri felszerelések (Internal Devices) különböző töltőberendezések, éjjellátó készülék és egyéb nyalánkságok. Vásárolhatunk még jobb toronyforgató berendezést (Turret Gear), a célzást segítő fedélzeti számítógépet (Computer) és radart, hogy előbb vegyük észre az ellent, mint ő minket. A páncélzatból (Armor) annyit pakoljunk be, amennyit csak elbír a kasztni, mindig meghálálja a megvételét. Célszerű mindenhol benézni a boltba, mert a kínálat városról városra más.

A bolton kívül más érdekes épületekkel is találkozhatunk: A garázs a bolt mellett van, itt választhatjuk ki, hogy melyik páncélosunkat akarjuk használni, milyen fegyverzet és felszerelés legyen rajta, és az aktuális küldetéshez passzoló felfestéssel is elláthatjuk, a helikopterleszálló (Helipad) pedig gyors közlekedést biztosít a Proton kézen lévő városok közt. Az Arena egy érdekes hely. Egyrészt minijátékokkal bohóckodhatunk – tankverseny és láncfűrészes lufi-mészárlás, illetve egy-az-egy elleni tankcsatát vívhatunk, három nehézségi fokozatban. Ez egyrészt némi pénzt (easy 200, medium 500, hard 1000 arany) hoz a konyhára, illetve a legyőzött páncélos is bekerül az általunk használhatóak közé (már az első városban simán nyerhetünk egy PZKW3-assal egy Cometet, ha ügyesek vagyunk). A terep minden városban más, érdemes rákészülni, mert könnyen meglepetések érhetnek… Ám a játék fő részét mégis a hatalmas tankcsaták jelentik, melyekben – ha megfelelően felkészültünk rájuk – nem is lesz túl nehéz boldogulni. Bár a küldetés előtti eligazításból néha nem igazán derül ki, hogy mi is lesz a feladatunk, egy-két próbálkozás után azért rá lehet jönni a tennivalókra és hatalmas ütközeteket vívhatunk.

A Seek and Destroy valószínűleg első ránézésre nem tűnik egy nagy számnak. Grafikailag – a tankok megjelenítését kivéve, melyek még így, zanzásítva is meglepően felismerhetőek – meglehetősen igénytelen. Ám maga játékmenet annyira szórakoztató, hogy az ember egy idő után fel sem figyel a kártyavárként összedőlő házakra és a borzasztóan rusnya textúrákra. Lehet, hogy az akció besorolás nem is igazán találó, mert amit a Takara összehozott ezzel a fejlődésérzettel már sokkal inkább egy tank RPG-re emlékeztet (és itt nem a Rocket Propelled Grenade-et értem RPG alatt…). Bár meglehetősen könnyű, és nem is túl hosszú, mégis van annyira szórakoztató, hogy érdemes legyen kipróbálni. Ráadásul egyből a budget-árkategóriában jelent meg, úgyhogy egyszerűen nem éri meg kihagyni!

Draco
draco@chello.hu

↘ A gyors városok közti közlekedés kulcsa: Helipad™



MELLETTE

- Sok-sok apró, de jól modellezett tank
- Repülő Királytigris – jöhetnek a Typhoonok!
- Magával ragadó játékmenet, szinte RPG

ELLENE

- A gép egy Hetzerrel lealázta a Tigrisem!
- Nagyon igénytelen a környezet
- Sokat kellett várni a PAL-verzióra

PEREPUTTY

- Armored Core 3 – *Agetec*
- Seek and Destroy – *Play it*
- Sub Rebellion – *Metro 3D*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	58
HANG	78
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

80

1 játékos | PAL | www.scea.com | SZTEREÓ



↗ A félrelépést nem támogatja sem az asszony, sem a játék

Beropta magát a szívünkbe

DANCING STAGE MEGAMIX

TÍPUS Tánc **KIADÓ** Konami **FEJLESZTŐ** KCET **MEGJELENÉS** 2003.05.30. PAL

A felállás a szokásos: háromféle ember létezik. Az első kapitális baromságnak tartja ezt az egész táncszőnyeges/táncolgatós játékstílust, ezt a cikket pedig kizárólag verbális poénok avagy Nagy Okosságok™ reményében kezdte el olvasni (akár lapozhat is). A második nyitott az új dolgokra, neki elmondható a lényeg pár szóban is: az, hogy a MegaMix kétfajta kiszerelésben vásárolható meg (szőnyeggel összecsomagolva, illetve anélkül), nem jelent semmit. Hagyományos analóg kontrollerrel a játék nem játszható (a kombók fizikailag lenyomhatatlanok), így aki arra játszik, hogy a programot kipróbálva dönt majd a szőnyegvásárlást illetően, zsákutcába futott. A szőnyeg nélkül kapható változat azoknak lett kitalálva, akik MÁR rendelkeznek táncszőnyeggel, értem? A program esszenciája egyébiránt igencsak egyszerű: felül látható a négy irányt jelképező négy nyíl-sziluett, melybe folyamatosan, a zene ritmusára nyilacskák érkeznek – feladatunk az adott nyíl letaposása (megnyomása) lesz a szőnyegen abban a pillanatban, amikor a telt nyíl a sziluettbe érkezik. Ezt természetesen eljátszhatjuk magányosan, vagy párban (párban rögtön Versus és Double üzemmódokban). A harmadik embertípus a Dance Dance Revolution-fanatikus. Valami ugyan azt súgja, hogy az ilyen típusú olvasók száma bármilyen pozitív egész számmal szorozva is nulla; mégis, a recenzió nekik született. A MegaMix ugyanis az egyre erősödő európai DDR színpadot célozza; igaz, bizonyos szempontból megkésve.

A főmenü Game mode feliratú pontja rejti a fő játékmódot – ez pontos mása a korábbi EuroMix 2 kiadásnak. A MegaMix 28 dalt kínál: 7 licencelt nótát, és 21 Konami eredetit. A licenceltek listája: Love at First Sight (Kylie), One Step Closer (S Club Juniors), Shake UR Body (Shy FX & T-Power), When You Look at Me (Christina Milian), A Little Less Conversation (Elvis vs JXL), Stealin' Beats (Kid Galahad), illetve The Lovecats (The Cure). A súlyos pénzekért vásárolt nóták kiválasztása jól átgondolt, és kellő kihívás elé állítja a próbálkozót (rengeteg nyújtott nyíllal – erről később). Az igazi csalódás a Konami Originals. Hiányoznak a gyors alaptempójú, állandó folyamként dübörgő j-pop nóták (a DDR 8th Mix jellegzetességei). Hiányzik DJ Taka, a Waka Laka vagy a Candy Vocal. Kósz persze lesz itt is, de a DDR fanatikus éppen attól fanatikus, hogy ismeri a régi "epizódokat", és neki bizony nem sok újat vagy kedveset kínál ez a kiadás. A Konami visszaköszönők, kommentár nélkül: Secret Rendez-Vous (Divas), My Summer Love (Mitsu-O! with Geila), Remember You (NM feat. Julie), Let the Beat Hit'em! (Stone Bros.), So In Love (Caramel S.), I Was the One és Spin the Disc (Good-Cool), Share My Love (Julie Frost), Kind Lady (Okuyatos), Groove 2001 (Sho-T feat. Brenda), Vanity Angel (8th Mix változat) (Fixx), Drop the Bomb -System SF Mix- (Scotty D.), Brilliant 2U –Orchestra-Groove- (Naoki), Memories és Broken My Heart (Naoki feat. Paula Terry), Tsugaru (Reven-g vs De-sire), Paranoia KCET -Clean Mix- (2MB), Trip Machine Climax (De-sire), Sweet Sweet Love Magic (Jun), Crash! (Mr. Brian & The Final Band) és a rejtett MAX300 (Omega). A dalokat a Start gomb segítségével rendezgethetjük, mint az 8th Mix-ben (alfabetikus, népszerűségi, alacsony ill. magas BPM sorrend szerint). A számok kiválasztása után az X gombot megnyomva a DDR Extreme "mod menüje" ugrik elő, ahol személyre szabható a nehézségi szint. A nonstop játékmód ugyancsak ismerős lehet az EuroMix 2-ből: öt dalból rakhatjuk össze, tetszésünk szerint.

Bármelyik fő módot játsszuk, a legtöbb japáni Mix kiadáshoz hasonlóan itt is megtaláljuk majd az úgynevezett extra stage rendszert – teljesítsük utolsóként (last stage) bármelyik dalt expert módban AA besorolásra, és megnyílik egy dal, melyet másfélszeres gyorsításban, visszafelé kellene lejátszanunk. A legtöbb japáni Mix kiadással szemben azonban itt csupán egyetlen nóta nyerhető el ilyen módon. A dal egyébiránt akkor is feltűnik majd a listán, ha tíz alkalommal játszottunk a fő játékmóddal és mögöttünk van 70 nóta áttáncolása. Encore stage rendszer sajnos nincs (három sötét pálya AA extra stage után – ismételten a japáni Mixek sajátossága). A főmenü workout játékmódja a korábban kiadott Dancing Stage Party Edition rendszeréhez hasonló, némi finomhangolással fűszerezve. A Party Edition 300 kalóriás korlátozása immáron a múlté, és az ebben a játékmódban elért eredményeinket a program beszámítja a fő játékmód rekordjai közé is (már amennyiben sikerült felülmúlnunk azokat). Nevéhez hűen a workout elsődleges célja a zsírégetés – egy olyan opció, amit vaságyastól 70 kilós lévén nem igazán használtam, hisz nem használtam volna ki. A főmenüben az ugyancsak Party Editionből átemelt beállítások (Options) mellett a következő menüpontok csalogathatóak elő: Training mode, Edit mode és Endless mode. A gyakorló játékmódhoz elég háromszor játszanunk a fő játékmóddal. Ez gyakorlatilag megegyezik a DSPE (a továbbiakban a Party Edition rövidítése) azonos játékmódjával, de a dalokat felkeverték: a Higher például a DSPE fő játékmódjából köszön vissza, míg a Let Them Move a DSPE gyakorló játékmódjából. A szerkesztő játékmódhoz hatszor kell játszanunk a fő játékmóddal – újdonság, hogy már nyújtott nyilakat is használhatunk bennünk (a nyújtott nyilak – freeze arrows – lényege, hogy amíg "nyúlnak", addig nem szabad lelépnünk a szőnyeg adott pozíciójáról). A végtelen mód 100 dal sikeres végigropása és a fő játékmód 15 alkalommal való kipróbálása után jelentkezik, és nomen est omen: végtelen. Addig táncolhatunk, amíg ki nem dőlünk (survival mód). A pontozási rendszer is a DSPE rendszerét imitálja, azaz csak a magasabb szintű kombók jutalmaznak magas pontszámokkal. Ahogy mondottam volt, a menük kiképzése gyakorlatilag nem változott az EuroMix 2 óta. Ami javult, az a háttéranimáció minősége: a MAX300 vagy a Vanity Angel esetében ez egyenesen kiemelkedő.

A MegaMix talán a japáni DDR MAX2 kiadással egyenértékű. Sajnos a fanatikus számára a megnyitható dolgok száma és az újrahasznosított nótamennyiség igencsak rövid élettartamúvá varázsolják ezt a kiadást (ha megvan a MAX vagy a MAX2, el is lehet felejteni a vásárlást). A fanatikusnak mellesleg megsúgnám, hogy már Európában is elérhető egy igazi fém "szőnyeg": a SpectraVideo (Logic 3) honlapján tessék körülnézni, 52 rongyból kihozható.

Akinek azonban feltétlenül ajánlanám a játékot, az a második kategória – az ártatlan, szeplőtlen érdeklődők. Ennél jobban összerakott belépőjegyet a Dance Dance Revolution divinális világába nehezen találnának.

Reiker
reiker@ipma.hu

(Végül jöjjön a legnagyobb bomba, amiről egyre többen suttognak. Készül a DVD, amely Reikert mutatja be, amint a legújabb DJ Taka, Waka Laka és Kale Vala remixekre teszteli a játékot. Munkacím: Gríz. (Travolta meg beledőlhet egy pomádéstubusba.) Előrendeléseket felveszünk, ha véletlenül érkezne legalább kettő, akkor közöttük a Reikert is kisorsoljuk! – a szerk.)

MELLETTE
- PAL kiadás
- Erősödő európai láz
- Jól összeharácsolt licencelt zenék

ELLENE
- Kevés bónusz
- Kevés újítás a fanatikus számára
- Ramatyul leválogatott Konami beatek

PEREPUTTY
- Dance Dance Revolution MAX2 – Konami
- Dancing Stage MegaMix – Konami
- Dancing Stage Party Edition – Konami

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	72
HANG	80
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
85

1-2 játékos PAL www.konami-europe.com SZTEREÓ


A lét délibábjai


Spekulatív holnap


Nem vagy egyedül a világegyetemben

Kapitalizmus = Szovjethatalom + Az egész világ Tetriszesítése

TETRISWORLDSONLINE

TÍPUS PUZZLE **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** RADICAL ENTERTAINMENT **MEGJELENÉS** 2003.06.14. **NTSC** 2003.06.13. **PAL**

Tetris? Oroszok? Ugyan! A 21. század civilizált gyermeke már rég elfelejtette azt, amit a suliban a hidegháborúról tanult. Egy orosz dolog már nem cool (itt az „átkosban" – Dosztojevszkijt leszámítva – érthető okokból soha nem is volt kultuszuk, de magyarázza meg valaki ezt a Vörös Zsaru producerének). Hol van már a Raid Over Moscow? (Bár Kojima-san most furfangosan ismét Ivánékhoz küldi Snake-et, a végtelen orosz dzsungelekbe.) Ide valami más kell. Valami szanaszét-haknizott. Valami nagyon elcsépelt, amit MINDIG megeszik a nép. Idegenek... igen, ez jó lesz. Ez működik már a Space War meg a Space Invaders óta... S lőn!

A tetrionok (a Tetris Worlds pályái) átjárók. Átjárók távoli csillagrendszerek messzi-messzi bolygóihoz: egy rég elfeledett, hatalmas űrutazó faj néma mementói. Az átjárókat kizárólag magasan fejlett intelligenciájú népek vehették és vehetik használatukba, hiszen a Tetris (az átjáró megnyitásának folyamata) kulcsa a potyogó Tömbök rejtélyének megfejtésében rejlik.

A Mino faj komoly problémával szembesült. Tudósaik kétségbeesetten tárták fel a tényt, hogy Napjuk, a Hadar hamarosan instabillá válik, minek folytán bolygójukon, a Hadar 4-en a felszíni hőmérséklet hamarosan eléri az 5000 Kelvint (durván 4727 °C), melyet a planéta hidegvérű lakói már képtelenek elviselni. Tervet kovácsoltak hát a Hadar 4 teljes lakosságának evakuációjára a tetrionok segítségével. A bolygó legjobb tetrinautái (Tetris játékosai) felsorakoztak hát, és lassított felvételben, a „Leaving on a jet plane" dallamait dúdolva nekivágtak, hogy megnyissák az exodus kapuit: a hat legközelebbi átjárót. A hat világ pediglen a Deneb, a Mira, az Aludra, az Antares, a Talitha és az Unukalhai.

Ez a Tetris Worlds hiteles története (avagy: a hivatalos bikakaki). A hat átjáró hat különféle játékstílust követel, melyeknek nekivághatunk sztori, illetve játéktermi módban.

A Deneben a hagyományos, 1987 óta ismert Tetrist játszhatjuk. Különösebb kommentárt nem kíván. A Mirán (héberül: nézd!) a Square Tetris fogad. Itt a játék a 4x4 négyzetnyi tömbök kialakításáért és a hagyományos, 2x2 négyzet nagyságú tömböket tartalmazó sorok elpusztításáért osztja a jutalompontokat. Az Aludra a Cascade Tetrist kínálja: itt egy sor eltűnésével a felette lévő elemeket nem tartja meg semmi, aláhullanak, úgynevezett kaszkád (zuhatag) effektust idézve elő. Természetesen nagyobb zuhatag egyenlő vaskosabb bónusz. Az Antares tüzes világának kapuját a Sticky Tetris tetrion nyitja. A Sticky valójában kaszkád, de az azonos színű elemek összetapadnak, s ha megfelelő méretet öltöttek (elérték a „kritikus tömeget"), egyszerűen eltűnnek a Mátrixból (ez volna a játéktér). A Hot-Line Tetris a Talithára vezető átjárót őrzi. Hat darab Hot-Line (színes sáv) található a Mátrixban; célunk az, hogy ezekben a sávokban tüntessünk el sorokat. Természetesen (vertikálisan) minél magasabban található sávot takarítunk ki, annál nagyobb az elismerés és a betakarított pontok mértéke. Végül az Unukalhaion található Fusion Tetrisről: Atom Tömböket kell a pályán található Fúziós Tömbökhöz érintenünk (a Fúziós Tömböket természetesen kezdetben nagy mennyiségű Szemét-Tömb fedi), hogy azok jobblétre szenderüljenek. Az Atom Tömböt tartalmazó sor eltüntetése a mókusok vakítása céljából zuhatag effektussal jár.

A játéktermi módban T-Townba (Tetris Town) látogathatunk, ahol kettő perces dózisokban vehetjük magunkhoz bármelyik variánsot, vagy lehetőségünk adódik egy jó kis bishi-bashira is (japánul: multiplayer). Egy szalonban csücsülve maximum négy játékos illetheti egymást szalonképtelen kifejezésekkel – ez sem igazán új dolog, elég ha csak az áldott Dreamcast Tetris 4D/Sega Tetris kombójára, vagy az N64 New Tetrisére gondolunk.

A hat variációból valójában csak négy (pontosabban három: de a Sticky is felhasználja a Cascade újításait, így ide számítható) igazán új, a többit már játszhattuk korábban – igaz más időben, más térben, és más platformon. Az újszülöttnek azonban minden vicc új: a Worldsön pedig határozottan érződik az igyekezet. A hardcore játékosok kedvéért még (a GC változathoz hasonlóan) visszavonták az „easy spin" funkciót is: megvan, de csupán opcionális (lényege: leérkezés után még forgathatjuk az adott Tömböt – végre kikapcsolható!). A Hold funkció értelemszerűen visszatartja a játékban éppen lepottyanó Tömböt (elraktározza későbbi felhasználásra), a Ghost pedig jelzi, hová fog pottyanni az érkező áldás. A kezelés több, mint intuitív, az egyedüli zavaró tényező, hogy a forgatás és a menük igenlő rábólintása ugyanazon a gombon található (az A pöcökről van szó), így gyakran megesik, hogy az ádáz multiplayer összecsapások során egyszerűen elnyomjuk a győzelmi képernyőt (azon ugyanis éppen a Continue? opció van ilyenkor kijelölve), és csupán egy villanás jelzi, hogy valaki éppen csúnyán vetélytárs(ai) fölé kerekedett. Megoldás? Ajánlott a B vagy X gombok használata (ugyanúgy rotáció, de az óramutató járásával ellentétes irányba).

A teszt alá vont Xbox-változat a Live támogatáson kívül semmiféle érdemi változással nem bír a korábbi PlayStation 2, PC, GameCube vagy GameBoy Advance verziókkal összevetve, de ez nem is baj (Na jó: lehet a merevlemezről saját zenére potyogtatni. Izgalomba jött valaki?). Ez egyszerűen Tetris, 2003-as évjárat. Nem több, nem kevesebb. Ahogy egy régi mondás tartja: konzol pediglen Tetris és Bomberman nélkül nem konzol. Az Xbox immáron tehát hivatalosan is megtette a nagy út felét.

Reiker
reiker@ipma.hu









MELLETTE
- A régi jó Tetris
- Live
- Nem ölnek benne embert

ELLENE
- A régi jó Tetris
- A koncepció handhelden működik igazán
- Helyenként csicsás grafika :-)

PEREPUTTY
- Tetris DX (GBC) *Nintendo*
- Puyo Puyo~n (DC) *Sega*
- Tetris Worlds: Online Edition *THQ*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	45
HANG	52
SZAVATOSSÁG	98

ÍTÉLET 70

1-4 játékos PAL www.thq.com/tetrisworlds SZTEREÓ


↗ A kisebbségnek jobb kerülnie a konfliktusokat





■ Ez a stake a torkunkon akadt

STAKE FORTUNE FIGHTERS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** METRO3D **FEJLESZTŐ** GAMENESS ART SOFTWARE **MEGJELENÉS** 2003.05.06. **NTSC** 2003.06.06. **PAL**

A verekedős játékoknak igen sokféle arca lehet, hogy csak a főbb csapásirányokat említsük: vannak a szemtől szembeni párbajok ringen belül, van úgy, hogy egy hosszabb utat végigjárva tömegeket kell elgyepálni, és komplex felépítésű arénákban is lehet bunyózni. Jelen esetben e harmadik típusról fog szó esni – ilyen volt a Power Stone a Dreamcast idején, vagy hogy ne menjünk olyan messzire a Tom és Jerry is –, ahol az arénák terepadottságát épp úgy ki kell használni, mint a bennük fellelhető fegyvereket. A Stake „műfajának" meghatározását azért tartottam e cikkben mindennél előbbre valónak, hogy világos legyen, hogyan KELLETT VOLNA a játéknak kinéznie.

Nagyjából a következőképp fest az ismerkedés a Stake-kel. Miután igen szegényes karakterválasztékból rábökünk mondjuk az aranypáncélos lovagra, a játék kisorsol nekünk két ellenfelet, s azonnal kezdetét veszi a harc – vagy legalábbis valami olyasmi. Várfalakon meg paliszádok között keressük az ellenséget, majd amikor végre találunk valakit és támadásba lendülnénk, egyszer csak elterül a figuránk – mi meg csak pislogunk, mi is történt, s vajon honnan, mivel támadhatott a harmadik szereplő. Színtiszta káosz az egész. Mire egyszer meglendítjük a kardunkat, már kétszer elhaláloztunk, és csakhamar feltűnik a Game Over képernyő. Négy-öt újraindítás után óhatatlanul felmerül az emberben a kérdés: netán valamit rosszul csinálnánk? Meg egyáltalán: miről is szól ez a játék? Visszatérünk tehát a főmenübe, ahol nagy örömünkre ráakadunk a Watch üzemmódra, amivel valamennyi játékost a gép irányítja. Az örömünk azonban nem tart sokáig, mert csak arról bizonyosodhatunk meg, hogy nem bennünk van a hiba...

Kizárásos alapon tehát a játékkal van a gubanc, méghozzá nem is kicsi. Az irányítás botrányosan rossz, főleg hogy a legtöbb karakternél a két alaptámadás kutyagumit nem ér. Kombózásra pedig esély sincs, mert a gép irányította karakterek marha profin varázsolgatnak. A használható támadások elméletileg számunkra is a karakterspecifikus varázslatok lennének, de valóban csak lennének, mert az előcsalásukhoz olyan halálpontosan kell az Y-nal együtt lenyomni az egyik támadó gombot, hogy sose jön össze semmi, amikor kéne. Mellesleg a varázsláshoz varázserő is szükséges, ami – ha nem találunk mágikus paprikát – szemlátomást csak akkor töltődik, ha épp sérülünk. Nagyszerű: mire feltöltődik, meg is halunk.

A varázsláshoz természetesen egy fantasy világ dukál, de ez a meghatározás nehogy megtévesszen valakit. Ha a fantáziátlanságnak van valahol határa, akkor a Stake azon túl helyezkedik el. A karakterválaszték olyan unalomig elcsépelt sémákból áll, mint bögyös, csaknem fedetlen keblű hastáncos, rettenthetetlen szamuráj, kung-fu bajnok, piros szemű Hulk-utánzat, stb. Hogy mi a bajuk ezeknek a figuráknak egymással, arról gőzünk sincs, hiszen bemutatkozó vagy átvezető jelenetek nincsenek – ez tehát az ő titkuk marad. Mindegy, úgysem ez az egyetlen rejtély, ami megfejthetetlen. Példának okáért miért lesz az emberekből vagdalt hús, ha netán vízbe pottyannak? Igaz, az még hülyébben néz ki, amikor az egyik hideg helyszínen sekélyebb vízbe gázolunk, s hiába merült el teljesen a figuránk, még a víz alatt is látszik a lehelete...

Azt sem érteni, miért nincs pályaválasztás. Az alkotók nemes egyszerűséggel a karakterekhez társították a helyszíneket, tehát ha nekünk a kung-fu bajnok tetszik, akkor mindannyiszor egy krokodilszigeten kezdünk, majd ha ott sikerül elegendő skalpot begyűjtenünk, csak úgy mehetünk tovább a másik két ellenfél pályájára.

Invencióznusnak az extra fegyverek sem nevezhetők. Találunk egy edényt, amit a nyakunkba kapva kicsinyítő ködöt generálhatunk magunk mögött, míg egy másikat elhajítva fagyaszthatunk, s hasonlóképp tüzet gyújthatunk, bombákat hajigálhatunk, vagy épp egy szellemet küldhetünk az ellenség nyakára. Dögunalom, ráadásul az elemek nincsenek kölcsönhatásban egymással. Hiába ég körülöttünk tűz, az nem olvasztja fel a jégbörtönünket (csakis az analóg kar ide-oda rángatásával lehet kitörni), a tűz pedig nyugodtan lángol a víz alatt is.

A Stake-ről nehezen lehet elhinni, hogy egy Xbox-játék, annyira szánalmasan néz ki. A készítői nyilván abban a hitben voltak, hogy ha egyszer a hardver híres a szép textúrákról, akkor azokat már meg sem kell rajzolni. A real time árnyékokat ugyancsak pongyola módon alkalmazták, ezért roppant érdekes, amikor a várfal tetején rohanunk, és alattunk csak a mi árnyékunk látszik a semmiben, de a falé nem... A kamerakezelés megválasztása is a legnagyobb hozzá nem értésről tanúskodik. Mindvégig csakis egy égtáj felől kísérhetjük nyomon az eseményeket, maximum ráközelíteni lehet a karakterünkre, illetve a kameraállás magasságán változtathatunk. Magyarán az esetek 75%-ában (amikor Ny-ról, K-ről, vagy D-ről közelít valaki), abszolúte nem látjuk a többieket. Az igaz, hogy van a képernyő sarkában egy radarféleség, de hát a villogó kis pontokból honnan is tudhatnánk, hogy az ellenfél épp lesújtani készül (mert van nála valami ütőképes speckó), vagy éppen mi lendülhetünk támadásba? Néha mellesleg a saját figuránkat sem látjuk, mert ugyan az oszlopok és a falak átlátszóvá válnak az előtérbe kerülve, de ha több szintes az aréna, a látótérbe kerülő szinteket valahogy nem igyekszik eltüntetni a játék, s kénytelenek vagyunk a kamerát lejjebb/közelebb vinni.

Nos mi van még, ami említésre (a legkevésbé se) érdemes? A hangokról annyit, hogy eleinte még kétséges, hogy egyáltalán léteznek-e. Alapbeállításnál olyan halkak a csatakiáltások, hogy teljesen elnyomja őket a zene. Persze teljes hangerőn se számítson senki nagy élményre. A Stake-nek van többjátékos módja is, amelynél akár négyen is lehet játszani, sőt csapatokat is lehet alkotni, és a pálya mellett a győzelemhez szükséges kritériumokat is szabadon lehet választani – de ez már nem sokat lendít a dolgon, elvégre ilyen játékkal talán senki sem akarja büntetni a barátait. Az utolsó nagy kérdés kétségtelenül az, hogy vajon ezt az egészet komolyan gondolták-e? Ha valaki készít egy sz*r játékot, de azt Enter the Matrixnak hívják, akkor megérteni a motivációt: minek erőlködni, ha már egyszer a címe miatt is elfogy belőle egy-két millió. Na de hát egy Stake esetében mi lehetett az elképzelés???

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
■ -

ELLENE
■ Irányíthatatlan és kaotikus, az ellenfelek vérprofik
■ Unalmas karakterek és helyszínek
■ Béna varázslatok és támadások

PEREPUTTY
■ Super Smash Bros Melee — *Nintendo*
■ Tom and Jerry — *Ubi Soft*
■ Stake — *Metro3D*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	10
HANG	30
SZAVATOSSÁG	1

ÍTÉLET
6

1-4 játékos NTSC www.metro3d.com.com SZTEREÓ



GAME BOY KUCKÓ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

■ **A legapróbb besurranó is jól teljesített**

Kiadó: Ubi Soft **Fejlesztő:** Ubi Soft Montreal

A Ubi Soft nagyon jó lóra tett a Splinter Cellel, egy teljesen új sorozat megalkotásával. Az otthoni konzolokra készült verziók már két és fél milliós eladott példányszám körül járnak, és valószínűleg a most megjelent GBA-változat is tovább növeli a bevételeket.

A játék bizonyos módon megköveteli az eredeti verziók ismeretét: aki ugyanis azokkal nem játszott, ez alapján biztosan nem tudja összerakni magában a sztorit. Nem mintha olyan összetett – vagy fontos – lenne, de a küldetések elején megtekintett pár soros eligazításból még az a kevés sem derül ki. Igaz, itt nem a sztori a legfontosabb, hanem a lopakodás, hősünk, Sam Fisher különféle mozdulatainak kihasználása. Legnagyobb megdöbbenésemre Sam szinte teljes mozgáskultúráját átemelték a kis kártyára, mindössze ellenfeleink ájult, avagy holt testének az elszállítása maradt ki. Ez megkönnyíti a játékot, mert a GBA-változatban még idegesítőbb lenne mindenkit ugyanabba a szobába begyűjteni. Az eredetihez híven itt sem az ész nélküli rambózásé lesz a főszerep, már csak azért sem, mert pisztolyunkhoz igen limitált mennyiségű lőszert kapunk, és gépfegyverünket nem is használhatjuk a lopakodós szinteken (van pár hely, ahol a Silent Scope-hoz hasonlóan kell vadászgatunk). Mivel nagyon kevés a lőszer, érdemes inkább mindenkit tarkón csapni.

Az eredeti verziókból ismerős küldetések megoldására itt mindig egyetlen útvonal áll rendelkezésre, úgyhogy a fő kihívást nem is ennek megtalálása, hanem a kamerák kijátszása fogja jelenteni. Az R gombbal nézhetjük meg, hogy ezek éppen merre néznek: amikor éppen nem felénk, akkor rohanjunk be alájuk. Ez eleinte még könnyű, de amikor őrök is masírozgatnak a folyosón, már nehezebb a dolgunk. Sokat segíthet, ha a sötét zugokba behúzódunk: ilyenkor a kamerák sem látnak, és az őrök is simán elsétálnak előttünk. A zárak kinyitása már az eredeti verzióban is egy külön műveletet igényelt, ez most sincs másképp. Ugyan számkódokat nem szerezhetünk, de a zárakat manuálisan kell kinyitni – célszerszámunkkal mindig a zár kékkel jelölt fogát kell megbirizgálni. A széfek ezúttal eltérő módon nyithatók: három karikát kell úgy tekergetni, hogy az azokon levő lyukak egy sorban legyenek.

A Splinter Cell grafikája minden konzolon a legjobbak között volt, és ez most sincs másképp. Sam Fisher gyönyörűen kidolgozott animációk keretében mozog, és a hátterek is elegendően változatosak. Ráadásul itt is van infra-, illetve hőlátás, és a GBA simán elbírja ezeket az effekteket is. A Splinter Cell nagyon jó kis játék – a legnagyobb baja, hogy már túlságosan is „kis játék": két-három óra alatt végig tudjuk vinni és semmi motivációnk nem lesz az újrajátszásra.

GRAFIKA	90	80
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	65	









GOLDEN SUN THE LOST AGE



■ Nem mind teljesen arany, ami Golden

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Camelot







Az eredeti Golden Sun elképesztő sikereket aratott – ezt bizonyítja a másfélmilliós eladott példányszám, valamint a rengeteg bezsebelt díj. Tőlünk is megkapta a maga 96%-át, elvégre egy igen hosszú kaland volt, gyönyörű köntösbe csomagolva. A Camelot úgy tűnik, számított erre: már akkor megszellőztették, hogy a talán-talán, valamikor elkészülő második részbe átvihetjük játékállásunkat. És lőn, hamar kiderült, hogy tényleg munkálkodnak a Lost Age-en, csak a vártnál kicsit lassabb tempóban – elfoglalta ugyanis őket a két GameCube-os projectjük, a Mario Golf (ráadásul ennek készül a GBA-s párja is), illetve a Mario Tennis. Mindehhez hozzájárul, hogy a Nintendo Europe a szokásos vehemenciával vetette bele magát a lokalizálásba, és kihirdették, hogy a játék augusztus 29-én jelenik meg, azaz 14 hónappal az eredeti japán premiert követően... Elhiszem én, hogy sokáig tart lefordítani annyi szöveget, mint amennyi a Lost Age-ben van, de azért ennyi időt nem emészt fel... Így aztán nem bírtunk magunkkal, és az E3 alatt magunkhoz szólítottunk egy példányt a helyi szoftverbutikban.

Először is azt kell leszögeznünk, hogy a Lost Age-et megérdemelten nem nevezhetjük Golden Sun 2-nek, hiszen túl nagy újításokkal nem szolgál. Persze a sztorit továbbviszi – az első rész végén látott outro-val kezdünk – és új tájakon játszódik a kaland, de a harcrendszer, a fejtörők, illetve a grafika színvonala maradt a régiben. Ez persze nem is lenne olyan baj önmagában (bár azt azért leszögezném, hogy személy szerint sokkal több újdonságot vártam), az viszont kétségbeejtő, hogy az elõd hibáit sem javították ki. Nem volt túl sok, viszont azok már két éve is idegesítők voltak, és egyszerűen nem értem, hogy miért nem voltak képesek korrigálni őket!

A bakik közül az első mindenképpen a történet, ami ugyan jó hosszúra nyúlik, viszont olyan unalmas, hogy az minden képzeletet felülmúl. Sehol nincs benne egy egészséges csavar, valami igazán meglepő húzás, mondjuk egy karakter pálfordulása. Jóformán mindig tudjuk előre, hogy körülbelül mi fog történni, ki a gonosz, és ki a jó. Akik esetleg kimaradtak az előző részből, azok felvilágosítására az első fél órában összefoglalják, amit tudni kell róla. Ez még rendben is lenne (bár aki teljesen tájékozatlan az ügyben, ilyen durva információáradattal nem tud majd mit kezdeni), csak az a baj, hogy semmiképpen sem lehet átugrani, és így mindenkit, aki végigküzdötte az eredetit, az idegroham szélére fog kergetni. A karakterek ugyanis most is annyit pofáznak, hogy abból talán már a Háború és Béke is kitelne. Minden kanyar után előpattan az egyik figura, és teljesen semmitmondó témákról kezd el rizsázni. Ez persze lehet élvezetes is – de nekünk semmilyen befolyásunk sincs a sztori menetére vonatkozóan: az időnként feltűnő igen-nem választási lehetőségeknek semmi szerepe sincs, ezek csak megpróbálnak ilyen látszatot kelteni... Ezek a túl bő lére eresztett párbeszédek, elmélkedések és töprengések néhol nagyon felhúztak. Mentem volna tovább, előre a következő helyszínre, a következő fejtörőhöz, de nem lehetett: Sheba ismét úgy döntött, hogy kiselőadást tart a világról...

Egyébként itt – legalábbis a játék elején – nem az ismerős Isaac-Garret-Mia trióval fogunk kalandozni, hanem az egész első részben hajkurászott (tudniillik ott elrabolták) Jennát, illetve Félixet kell terelgetnünk. A rosszak szerepét ismét Saturos és Menardi alakítja, akik aljas hatalomszerzési céllal világítótornyokat terveznek beindítani (ekkor ugyanis felszabadulna a világ elzárt varázsereje, amit természetesen ők akarnak magukba szippantani). Noha az első rész végén megcsaptuk őket (természetesen sikerült ellógniuk), ennek ellenére jól haladnak tervükkel. Az utolsó csata, illetve a világítótorony működésbe állítása akkora földrengést okozott, hogy kicsiny csapatunk alatt a földdarab leszakadt









a kontinensről, és elkezdett keleti irányban sodródni. Szerencsére a kis sziget hamarosan átért egy másik földrészre – így innen kell valahogy otthonunkba visszakecmeregnünk, természetesen közben minden alkalmat kihasználva, hogy Saturosék orra alá borsot törhessünk.

A játék igen hosszú lett, és a vele eltöltött idő leginkább három részre bontható: egyrészt a már említett vég nélküli dialógusok, másrészt a véletlenszerűen bekövetkező csaták, végül pedig a labirintusokban hemzsegő fejtörők veszik el, mindegyikkel igen sokat fogunk szórakozni. A harc rendszere nem ment át nagy változáson, sőt, tulajdonképpen minden maradt a régiben. A főellenfelektől eltekintve véletlenszerűen akadunk össze az ellenfelekkel, őket megölve kapjuk a tapasztalati pontokat, és ennek megfelelően lépünk szintet. Ettől persze statisztikáink javulnak, és kasztunktól függően új varázslatokat tanulunk. A kasztok rendszere ismét a kis pokémon-szerű lényekkel, a dzsinnekkel van kapcsolatban: ezek vagy automatikusan csatlakoznak, vagy valami cselekedetünkért kapjuk őket az NPC-ktől, esetleg el kell őket kapnunk. Ezúttal összesen 72 dzsinn elérhető (ismét a tűz-víz-szél-föld elosztásban), de ehhez az kell, hogy az első részből hozzuk át adatainkat a Lost Age-be, mert enélkül néhány állatkával kevesebbhez lesz szerencsénk. A dzsinneket felrakhatjuk a karakterekre (Set), majd a csatákban megidézhetjük őket – ez vagy sebzést okoz, vagy a csapatunkat segíti valamilyen módon (pl. erősebbé teszi a tagokat, netán mindenki gyógyul kicsit). Ilyenkor készenléti állapotba (Stand by) kerülnek, ami azt jelenti, hogy bevethetjük őket, megidézve az adott szféra szellemét. Ez egy elsöprő erejű – és igen látványos – támadás, ami jó eséllyel azonnal végez ellenfeleinkkel (a játék végére megszerezhetünk több szféra dzsinnjeiből összeálló, mindennél nagyobb hatalmú szellemeket is). Az idézés után egy körrel a dzsinnek – pontosabban minden körben egy – ismét felkerülnek a karakterekre, és kezdődhet minden elölről. Az igazi trükk ott jön, hogy a hőseinkre a Set paranccsal felszerelt dzsinnek száma és kombinációja alapján változik azok kasztja. A variációk száma óriási, ráadásul a csatában történő idézgetéseknek köszönhetően adott esetben körről-körre változik a kasztunk (ez néha igen kínos meglepetésekkel járhat: előfordulhat, hogy ennek köszönhetően egyszer csak elveszítjük a feltámasztás mágiát – mindenesetre érdemes körültekintően dzsinnezni). A csatában ezen kívül csapkodhatunk közelharci fegyvereinkkel, illetve elsüthetjük varázslatainkat (utóbbi ismét Psyenergy néven fut) – szóval nem sok dolog változott. Sajnos az sem, hogy embereink teljesen manuális irányítást igényelnek – arra sem képesek, hogy ha a kör elején nekik kijelölt célpontjuk az ő támadásuk előtt elhullik, akkor másik ellenfelet válasszanak. Mivel ez már az első résznél is idegesítő volt, igazán nem értem, miért nem tudták leprogramozni, hogy ilyenkor támadjon mást – nem hinném, hogy ez pár percnyi munkánál többet igényelt volna.

A logikai feladatok nem igazán jelentenek agyunknak kihívást, hiszen jobbára ugyanazt az öt-hat trükköt keverik, mint az első részben. Vagy a különféle varázslatokkal kell kavarni (a forgószél eltünteti a kis lyukakat borító leveleket, a mozgatással különféle oszlopokat huzigálhatunk a megfelelő helyre), vagy különféle kapcsolók mozgatásával kell az előrejutást lehetővé tenni. Azért néhány új akadály is lesz (például a kötelek), de nem ezekkel lesz problémánk. Néhol a kameranézet jelent gondot: mondjuk nem látjuk, hogy egy oszlop mögött el lehet menni – ennek következtében tízhúsz percig is keringhetünk egy labirintusban.

A grafika ezúttal is csodálatos. Ugyan nem sokat javult az előző rész óta (a varázslatok effektjeit, illetve a dzsinnek/szellemek idézésével járó animációkat rajzolták újra), de már az is a GBA tudásának határait feszegette. Ennél többet nem hiszem, hogy a közeljövőben valaki ki fog hozni a kis gépből, a hatás különösen akkor szembeötlő, ha az új Pokémonokkal vetjük össze a látványt (segítek: nagyon nem a Pokémon a szebb...). A hangok tekintetében is csak felsőfokú jelzőket használhatunk, a kis hangszóróból (persze egy füllessel jobban járunk – kár, hogy azt az SP-hez nem lehet hozzákötni) kristálytisztán szólnak a szép dallamok, illetve a lendületes harci zene.

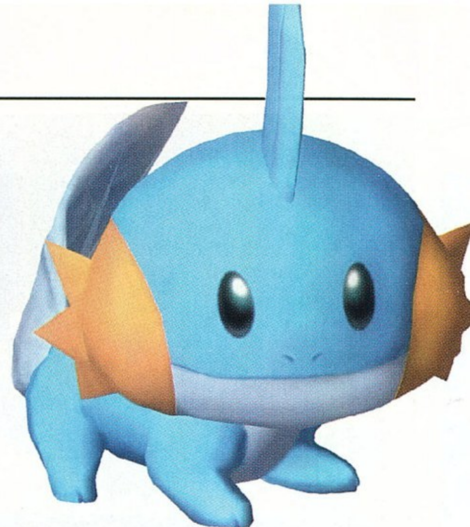
A Golden Sun: The Lost Age egy nagyszerű játék – illetve annak tartanánk, ha nem játszottunk volna a szinte ugyanilyen eredetivel. Az újdonságával, gyönyörűségével mindent lesöpört a színről, ez viszont csak azt másolja. Pedig lehetett volna sokkal jobb is – már ha nem a külsejét, hanem a tartalmát nézzük. Ha a történetet valaki más írta volna meg, akkor ismét leborulnánk előtte. Így viszont csak egy ötös alát tudunk neki adni. Ha lesz folytatás (elvégre itt is kapunk egy végső állást), akkor viszont pár új dzsinn, néhány mellékküldetés már nem lesz elég ehhez sem...





GRAFIKA	95	88
HANG	95	
SZAVATOSSÁG	85	

POKÉMON
RUBYANDSAPPHIRE



■ **Pikachut felőlünk pikázhatod, de Torchic üt!**

Kiadó: Nintendo Fejlesztő: Creatures/Game Freak



A régi epizódok ismerőinek nem kell magyaráznunk, miben több, vagy miben különleges a friss felhozatal: soha nem látott, eredeti, új zsebszörnyek várnak itt betakarításra. Megközelítőleg kétszáz Pokémon tehető begyűjtés, majd kiképzés tárgyává, melyeknek cirka felét nem pislanthatta meg eddig Tréneri szem.

Ám azoknak, akik eddig sikeresen kerülték el a Pocket Monsters univerzumait, talán felesleges magyaráznunk bármit is. Akik nem ismerik, nem véletlenül nem ismerik – elidegenítette őket a mérhetetlen felhajtás és pozitív hype, mellyel a franchise a fiatalabb korosztály körében lecsapódott. Akárcsak Harry Potter, a Pokémonok világa is ártalmatlan: ha „őrületről" hall az ember, akkor az a szenzációhajhász zsurnalisztika lábnyoma. Bulvárújságírás – japán gyerekek, akik rosszul lettek a televíziós sorozat epileptikus képviharától, angol tini-lányok, akik szexuális szolgáltatásokat nyújtottak ritka Pokémon kártyákért cserébe – igen, ismerős a dolog. Vágjuk hozzá Parker és Stone zseniális South Parkjának notórius Csinpokomon-epizódját, és máris magas lóról szemlélhetjük, ahogy a civilizált nyugat békésen hagyja agyát kimosni néhány kellemetlenül szerény szerszámméretű japán úriember által (ami nem több, mint buta urbánus legenda, és semmi alapja sincs: érdeklődőknek ajánlom Tomoyuki Tanaka „Amerikai II. világháborús mítoszok és propaganda Japánról: 1941-től napjainkig" c. könyvét).

A valóság azonnal pofán csap, amint szánunk egy fél órát ezekre a Game Boy játékokra – hanyagoljunk minden árukapcsolt árut, Stadiumtól a TV sorozaton át a plüssfigurákig –, a Pokémon játékok minden idők egyik legjobban átgondolt, legzseniálisabban kivitelezett RPG sorozata. Jól játszható, érdekes harcrendszerű, és végtelen szavatosságot biztosító játékok ezek – köszönhetően éppen az elcsíphető és fejleszthető szörnyeknek, melyek mélységet biztosítanak az egyszerűség mellett. Ellentétben tehát a pénzprésbe pakolt varázslótanonc videojáték-kalandjaival, a Pokémon játékok jók, mi több: abbahagyhatatlanok.

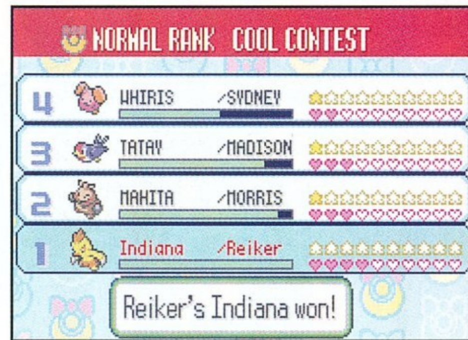
Újoncok kedvéért elmesélnénk, miről is van szó. Adott egy klasszikus, 16 bites, japáni tőről fakadt szerepjáték. Igen, pontosan olyan, mint pl. a Final Fantasy VI, az EarthBound, a Chrono Trigger, vagy a Dragon Warrior VI. Nemet és nevet választunk, majd nekilátunk felderíteni a világot. Néhány lépés után valaki ránk tukmálja életünk első pokémonját, akit nevelgetnünk és tutujgatnunk kell – hisz harcba vele fogunk szállni. Ezután már adja magát a cél: váljunk a világmindenség legjobb pokémon-edzőjévé. Egyszerű analógiával élve olyan ez, mintha mi nevelnénk fel pl. Ifritet az FF VIII-ban (tehát tömören: érdekes). Utunk során rengeteg városba és faluba ellátogatunk majd, megszámlálhatatlan mellékküldetést hajtunk végre és irdatlan mennyiségű trénerrel, illetve karakterrel beszélgetünk és küzdünk meg. Csipetnyi mini-játék – az Excitebike-ot idéző kerekezés, a kaszinó, vagy a pokéhátón való „lovaglás" jól eltalált addíciók. Tárgyak, bogyók és lé-löttyök tengere, na meg a speciális képességek, melyekkel állatainkat felruházhatjuk, s melyek használatával újabb és újabb területek nyílnak meg (fák kivágása, hegymászás, sziklák szétzúzása, sötétség borította területek megvilágítása, ésatöbbi). Egyszerre hat „aktív" pokémon lehet birtokunkban – újakat pokéballok segítségével csíphetünk nyakon, ám előbb le kell őket gyengítenünk, vagy el kell kábítanunk a harc során (ugyanakkor pokémonok százait tárolhatjuk el speciális konténerekben). Minden zsebrém egyszerre négy féle „varázslattal" (támadással, védekezéssel,...) szerelhető ki, melyek cserélgethetőek és fejleszthetőek – de pokémonunk is cseperedik – Torchic pl. hamarosan Combuskenné, később (a 36. szint környékén) Blazikenné növi ki magát. Természetesen rengeteg féle és fajta varázslat van: egy elektromos támadás különösen hatékony „víz alapú" ellenfél ellen, a tüzes „EMBER" varázslat pedig seperc alatt elemészt minden növény-pokémont (a kombinációk logikusak és könnyen megjósolhatók). Időnk legnagyobb részében tehát egy sokoldalú, ütőképes csapat rabul ejtésén és összeállításán fogunk ügyködni (Full Spectrum Warrior, kicsiben :-)

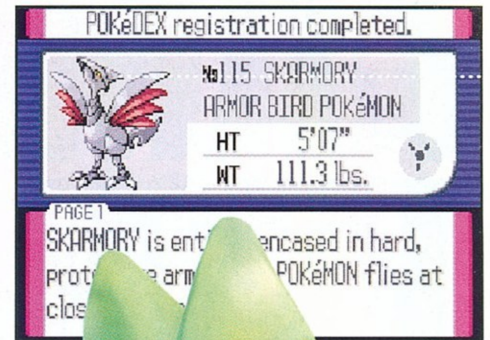
A grafika nem sokat változott ugyan a GBC felhozatal óta, de ez nem különösebben zavaró, hisz a célnak tökéletesen megfelel. Az új szörnyek kellőképp ötletesek és tarkák (különösen Torchic sikerült – talán nem véletlen, hogy a valódi Pokémon Centerekben a képmásával díszített, korlátozott számban kiadott GBA SP is remekül fogy). A zenék feledhetőek, de nem rosszak – tökéletesen festik alá kalandjainkat, melyek ellenben cseppet sem nevezhetőek feledhetőnek. Minden expedíció











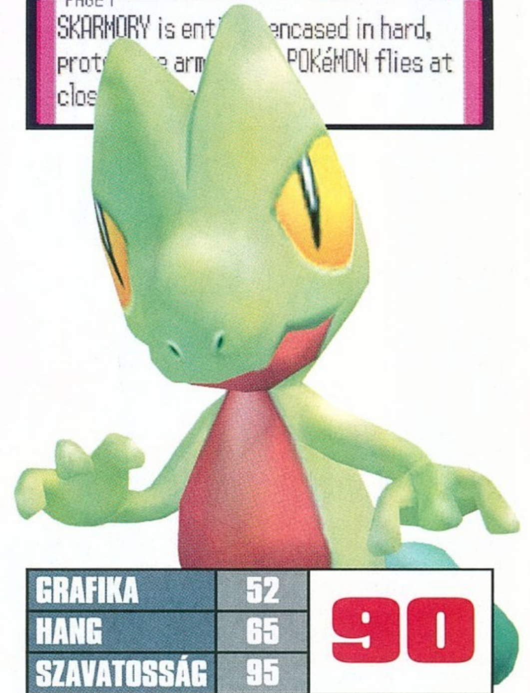
egyedi, minden játék megismételhetetlen. Bár struktúráját, méretét, vagy történetét tekintve a két új változat nem szakít a korábbi Pokémon játékok lefektette alapokkal, akad bennük új, és érdekes. Ilyen például a „tag-team" harcok, melyeket jobbára ikerpárok ellen foganatosítunk (két-két pokémon csap össze bennük, a szokásos 1-1 ellen helyett), vagy a poké-versenyek, ahol különféle kritériumok alapján kéne helyt állnunk (négy fokozatban és öt kategóriában lehet nevezni). Ilyen a bogyók ritmusjáték-szerű kevergetéséből előállítható elixírek esete, vagy az erdei bunker kiépítésének lehetősége – a faházat természetesen be is kell rendeznünk, és megfelelően belaknunk.

A sorozatra jellemző bájos humor még mindig a helyén – egy turista mérges lesz ránk a hegyekben, mert visszhang hiányában nem vagyunk hajlandóak „visszajódlizni" neki; egy Irén nevű kempingező pedig, miután egy hanyag mozdulattal leigáztuk kedvencét, kijelenti: „Te... te gusztustalanul jó vagy!"

A két kiadás – Rubin és Zafír – természetesen jobbára azonos. Különböznek ugyan a csomagolásban és mindkettőben van ugyan egy maréknyi „exkluzív" állatka, melyeket nem találunk meg a másikban, mégis: magvukat tekintve tökéletesen identikusak. Egyik sem „jobb", mint a másik – jelentőségük abban merül ki, hogy vásárlásra ösztönözhető cimboránkat a „másikra" rábeszélve lehetőségünk lesz ritka (és számunkra alapból elérhetetlen) pokémonokat cserebe-rélni, vagy „megszerezni mind" (csatázni bármilyen – akár azonos – kártyával is tudunk, a játék bármelyik településének Pokémon Centeréből).

Az egyedüli felróható dolog egyszerre jó és rossz: a Ruby és a Sapphire – akárcsak a korábbi Pokémonok – túl könnyűre sikeredett. Érthető okokból: a huszonévesek immáron hagyományosan herótot kapnak a parányi állatkáktól, így a célközönség a fiatalabb korosztály. Mégis, egy tapasztalt játékos nem nagyon ütközik majd ellenállásba kalandjai során – a játék közepe táján már akár húszas szintkülönbség is lehet kedvenc pokémonja és a program által felsorakoztatott nevelők zsebszörnyei között, s nem egyszer elég megpöccentenünk riválisunkat a K.O.-hoz. Ez persze nem von le semmit a program értékéből, de nyilvánvalóvá teszi: a Pokémon nem az előrehaladásról szól – a gyűjtögetésről, a link kábeles győzelmekről, és a nevelésről.

Belenézni kötelező, játszani vele feltétlenül érdemes. Mottója („Szerezd meg mind!") félreértelmezett – az nem a marketing üzenete számunkra a pokémonokra vonatkozóan, hanem bátorítás önmaga számára, a szkeptikusokat illetően. Az őszinteséget pedig – a Nintendo vezetőinek miniatűr libidójától függetlenül – díjaznunk kell. Sok sikert, Chinpokomon!



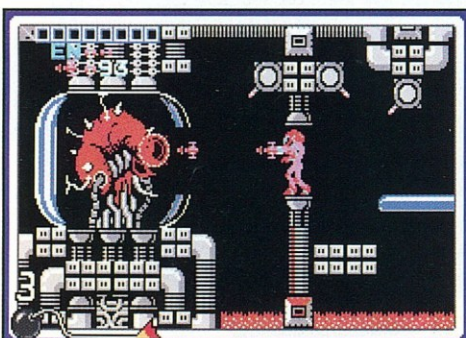
GRAFIKA	52	90
HANG	65	
SZAVATOSSÁG	95	

WARIOWARE INC. MEGA MICROGAME$

■ Beszívtak a Nintendo-nál?

Kiadó: Nintendo Fejlesztő: EAD





A Wario Ware nagy valószínűséggel a valaha megjelent legidiótább játék. És ez – kicsiny szerkesztőségünk szellemiségét figyelembe véve – tőlünk meglehetősen nagy dicséret! Már az alapsztori is meglehetősen ostoba: Wario rájön, hogy mekkora pénz van a játékiparban, és rögtön neki is áll videojátékokat programozni – itt jövünk a képbe, ugyanis teljesítenünk kell ezek kihívásait.

A játék tulajdonképpen egy minijáték-, pontosabban mikrojáték-gyűjtemény. A kicsinyítő jelző mindenképpen indokolt, ugyanis a legtöbb menet legfeljebb öt másodpercig (!) tart. Ennyi idő alatt persze nem lehet túl bonyolult dolgokat elvégezni, így maguk a játékok meglehetősen egyszerűek – viszont ez nem jelenti azt, hogy könnyűek is lennének! Mivel minden egyes játék előtt csak egyetlen szóban kapjuk meg a tennivalókat, agyunknak magas fordulatszámon kell pörögnie, ha sikerrel akarjuk venni az akadályokat. Még így is elő fog fordulni, hogy csak bután nézünk és feltesszük a kérdést: „Itt meg mi a francot kellett volna csinálni?!". Összesen valamivel több, mint 200 apró játék vár ránk, felsorolni lehetetlen, hogy milyen agyament dolgokat kell bennünk végrehajtanunk. Egy hercegnő orrába kell visszaszippantani a taknyot, el kell kapnunk egy kancsó sört, téglákat kell egyensúlyoznunk, ábrákat kell összepárosítanunk, itt a piros hol a pirost kell játszanunk stb. Egyszer a Metroidból kapunk egy főellenfelet, netán Dr. Marionak kell segítenünk, másszor meg Linket kell egy labirintusban vezetnünk, vagy éppen az F-Zeroban kell előzgetnünk.

Az egyjátékos-módban különböző ellenfeleket kell legyőznünk, mindegyiknél 10-25 mikrojátékot megoldva (mindenkinél négy életünk van, ennyivel gazdálkodva kell győznünk). A játék folyamatosan nehezedik: egyrészt az egyes kihívóknál kapcsol nagyobb sebességi fokozatba, de a ranglétrán felkúszva is egyre nehezebb verziókat kapunk ugyanabból a játékból (például egy zuhanó rudat kell elkapni, de az egyre rövidebb lesz). Az egyes szereplőkhöz tartozó, teljesességgel értelmetlen és összefüggéstelen átvezető jelenetek tovább tartanak, mint mondjuk húsz játék lejátszása – kicsit idegesítő, hogy nem lehet őket elnyomni.

A grafika és a zene teljesen középszerű (illetve néhány játék a végletekig leegyszerűsített, fekete-fehér grafikát használ), de itt egyáltalán nem ez a lényeg, hanem a folyamatosan pörgő őrület. Ha jól teljesítünk, kétjátékos feladatokat is megnyithatunk – így még megunhatatlanabb lesz a program.



GRAFIKA	50	89
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	90	

GAMEBOY PLAYER FORGAMECUBE



■ A 2D visszahódítja a nappalit?! (Jajaja! Olvass tovább!)

Igen, mindannyian emlékszünk a lehető Legszuperebb Nintendo Szórakoztató Rendszerre (gyengébbek kedvéért: SNES), és az ahhoz kiadott Super Game Boy nevű ketyerére. A Játéksrác kazettáit az SGB-be illesztve, azt a SNES-be tolva lehetőséget nyújtott arra, hogy kedvenc GB(C) játékainkat a televízió képernyőjén játsszuk. Mi több: felszínezte a monokróm játékokat úgy, ahogyan arra csak a későbbi színes Game Boy volt képes.

Két konzol-generációval később, a történelem megismétli önmagát. A GameCube varázslatos világát újra felcserélheti az aktuális GB két dimenziós, retro-illatú csodája. Ám ez a GB már Advance – ergo amit ma kapunk, az szinte olyan, mintha egy SNES-t kapnánk: gazdag, színpompás, dögös hangú, nosztalgikus, rafinált. Igen, birtokolni a GB Playert felér egy 2D konzol birtoklásával (s nem csupán felér, gyakorlatilag az is – egy „nehezebben hordozható" GBA).

Az élmény gyökeresen más. Persze, a képernyő nem parányi – már egy 55cm képátlójú televízión is HATALMAS – de az igazi különbség az irányításban rejlik. Már a klasszikus kontroller is összehasonlíthatatlanul jobb irányítást tesz lehetővé - az igazi ínyencek azonban szereznek maguknak egyet a Hori digitális SNES kontroller replikáiból, és visszatérnek a Hetedik Mennyországba.

Folyamat? A kiegészítőt a Kocka alá helyezzük, majd a mellékelt boot lemezzel penetráljuk a Paradicsomot. A GB Player szoftvere egyszerűen kezelhető, menürendszere gyorsan áttekinthető, alapvetően egyértelmű. Indítás után a GBA képernyője jelenik meg – de a Z gomb segítségével bármikor visszatérhetünk a Player beállításaihoz. Gyors megjegyzés a negatív oldalra: a játék ilyenkor nem áll meg. Persze, le lehet állítani a játékot, és AZUTÁN belépni a menübe – de miért nem lehetett ezt egyszerűbben megoldani?! Bosszúságot félretéve, lássuk a menüt: két féle képméret közül csemegézhetünk: lehetőségeink a hagyományos (a menü szerint: „normális"), és a teljes képernyőt betöltő, nagyított. A játékok mindkét üzemmódban pokolian jól néznek ki (már, ha valaki bírja a MegaDrive és a SNES színvonalát, tegyük hozzá). Akad még itt ébresztőóra funkció, „nyers" és „elsimított" képernyőmód, na meg persze vagy húsz különféle „keret", amennyiben ragaszkodnánk a „normális" megjelenítéshez. Legtöbbjük persze nem sugároz harmóniát, így mi leragadtunk a ZX Spectrum életérzést sugárzó feketénél (mely életérzést csupán a képernyőn állandóan jelenlévő „Game Boy Advance" felirat rombolta – valószínűleg roppant fontosnak találtatott, hogy állandóan tudatosuljon bennünk, mit is játszunk).

Hasznosnak találtatott a menü kazetta-reset funkciója és az a kellemes velejáró, hogy megválaszthatjuk, a GBA bal és jobb ravasza a kontroller azonos ravaszaira, avagy az X és Y gombokra kerüljenek é.

A kiegészítő oldalán lévő kazetta-kiadó (röviden: eject) pöcök egy kissé érzékeny – finoman nyomjuk meg, egyébként féltett GBA kartridzseink átszelik szépen a szobát. De lássuk inkább a kellemetlen dolgokat. Ilyen elsősorban az ár, ami cirka 15 rongy (ezért tanácsos egyenesen a Kockával megvásárolni). Bé pont: nem lehet multiplayer játékot játszani a GC kontrollerekkel. Igen, ha arra számítottál volna, hogy ezentúl elég lesz bizonyos játékokat egyetlen példányban megvásárolni, s eldobhatod a link kábelt is, kapitálisan nagyot tévedtél. Nem lehet ilyet tenni. Minden ilyen esetben a második (és harmadik, ill. negyedik) játékos kénytelen egy GBA-t csatlakoztatni kontrollerként, és abba a saját játékot betolva, link kábelt felcsatolva beszállni a küzdelembe. Vicces, hogy azt hitted: valaki pénzt akar spórolni neked. Esze ágában sincs. Ezt a cuccot nem azért veszed, hogy megszabadulj a Game Boyodtól, ó nem! Azért veszed... hogy a televíziódon játszhass. KIZÁRÓLAG azért... (természetesen egyértelmű tény, hogy ezek a dolgok nagy általánosságban az adott szoftver oldaláról vannak implementálva, nem pedig a hardver oldaláról, akárcsak anno a Super Game Boy esetében... mégis, bosszantó dolog!).

Persze ez nem BAJ. S a tény, hogy megszabadítanak a A, B, és ravaszok sémától, önmagában is rendkívül kellemes. Klasszikus GB és GBC játékok esetében persze nincsenek keretek, s a képernyőt csak „normális", ill. „nyújtott" üzemmódban jelenítheted meg. Super Game Boy kompatibilitás nincs. A cucc elsősorban a GBA játékfelhozatalához készült.

Mindent összevetve, a GBA Player hiányosságai ellenére kellemes, és hasznos kiegészítő (de legfőképpen: DÖGÖS). Akinek pediglen a mai napig nincs GBA-ja, egyenesen kötelező. Nem marad más hátra, mint buzgón és sűrűn fohászkodni szabadon választott vallásaink szabadon választott isteneihez, hogy puszta létét a fejlesztők is észrevegyék, és realizálják. Magától a Nintendótól nem tartok – ők megtesznek majd mindent, hogy a maximumot hozzák ki belőle. Nem, a kérdés fókuszában az úgynevezett „third party" áll, akiknek illene elgondolkodniuk azon, hogy a potenciális vásárlóközönség egy szelete valószínűleg egy televízió képernyője előtt ülve, kétszeresére nagyítva játszik majd a játékával. A Square máris jó példával járt elöl (lásd Final Fantasy Tactics Advance). Lokális erők, (értsd: HumanSoft) FIGYELEM! Tessék izgalmas, érdekes GB Player üzemmódot és ajándékokat kódba rejteni, különben elfuttatunk néhány furkósbotos verőlegényt az Animal Crossingból!

Ja, hogy verdikt is kéne ide a végére?! Az csak a szokásos: megvenni... (Viccen kívül. Nagyon macsó!)

PS: Nem, NEM fizetett Nintendo hirdetést olvastál. Ezért beszéltünk ilyen elánnal a hibákról. :-)

MULTI PLAY! DVD-BORÍTÓ

HÍREK

TRAILER

CHAOS LEGION .... [PS2]
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT .... [XBOX]
TRUE CRIME: STREETS OF L.A. .... [PS2, XBOX, GC]
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX .... [XBOX]
HALO 2 .... [XBOX]
LOTR: RETORN OF THE KING .... [PS2, XBOX, GC]

TESZT

SILENT HILL 3 .... [PS2]
GBA EGYVELEG .... [GBA]
SALÁTA#1 .... [PS2, XBOX]
SALÁTA#2 .... [PS2, XBOX]

EXTRA

E3 BESZÁMOLÓ
ANIMATRIX PROGRAM
ANIMATRIX 2ND RENAISSANCE













MULTIPLAY! DVD 2003/7-8





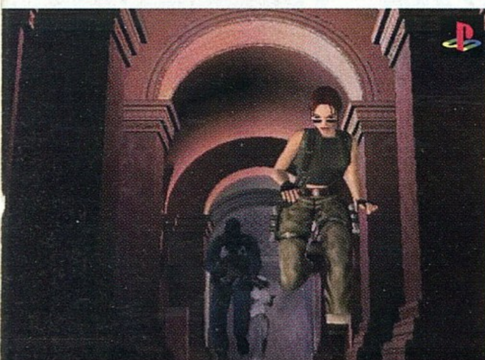
Ennek a számnak vége...

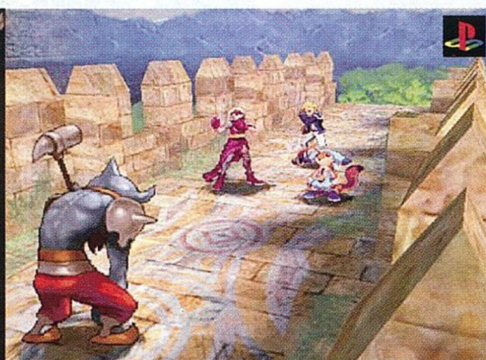
...de „hamarosan" jön a következő, ami 2003. augusztus 26-án jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:


MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER


STARSKY & HUTCH


TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS


UNLIMITED SAGA



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION


MIDTOWN MADNESS 3

MULTI PLAY!
IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László

Szerkesztők: Vári Zoltán, Bényi László, Kozma Zoltán, Theodore Reiker

Grafikai tervezés és tördelés: Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Mura Eszter, Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1792 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319